İKİ DEV POSTER: DIABLO IV, RESIDENT EVIL 4 REMAKE

#308 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

2023/03 - HAZİRAN / TEMMUZ 49.90 TL (KDV DAHİL)

LEVEL

www.level.com.tr

DIABLO IV

DEAD ISLAND 2 | THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM
STREET FIGHTER 6 | STAR WARS JEDI: SURVIVOR | THE OUTLAST TRIALS
REDFALL | MINECRAFT LEGENDS | DARKEST DUNGEON 2
SONS OF THE FOREST

ISSN 1301-2134

KKTC Fiyatı: 62.00 TL

#308 LEVEL

DIABLO IV

Haziran / Temmuz 2023

KÖKLERİMİZLE BÜYÜYORUZ

Türkiye'nin geleceğine yönelik umutlarımız
her geçen gün artıyor. 150 yıllık köklü geçmişimizden
aldığımız güçle, siz değerli yatırımcılarımızın ve paydaşlarımızın
desteğiyle, 150 yılın kazandırdığı deneyim ve birikimlerimizi,
geleceğe taşımanın gururunu yaşıyoruz.

Türkiye'nin ekonomik gelişimine katkı sağlamak için
birlikte çalışacağımız nice yıllara...

BORSA İSTANBUL | 150 YIL

www.borsaistanbul.com
/ borsaistanbul

@kursatzaman
@kursatzaman
/kursatzaman

Değişmeyen tek şey V^{n}

Bildiğimiz anlamda "oyun" ile aramdaki ilk temas sanıyorum 5 yaşındayken taşındığımız evin hemen altındaki atari salonunda, boyumun güçlükle yettiği River Raid konsoluydu. Jetonum yoktu, olsa da rahat oynayabilecek kadar yükseğe ulaşamıyordum ve yaşı benim gibi olanlar bilir, babanızla beraber gitmediğiniz sürece orada olmanızın "kötü" bir şey olduğu hissi, hep orada bir yerlerde asılı duruyordu.

C64, NES falan hep sonrasında geldi o River Raid'in. Karlı bir günde minibüse atlayıp güç bela denkleştirdikleri bayram harçlıklarıyla Super NES almaya giden 12 yaşındaki Kürşat ve 9 yaşındaki Ayça'nın içindeki heyecanı, oyun için bilgisayarımın veya konsolumun başına oturduğum her an hissetmeye ise devam ettim.

Bilgisayarımız değişti, PlayStation aldık, PlayStation 2 alamadık, taşındık, büyüdük, on sene aynı klavyeyi kullandık, aynı ayda üç tane değiştirdik, çocukken okuduğumuz dergide yazar olduk, derginin editörü olduk falan derken RDR2 ana hikayesi kadar keyifli bir hayat yaşadık. Çok gezdim, şahane insanlarla tanıştım, her birine arkadaşım diyebilecek kadar şanslı olduğum çok değerli yazarlarla aynı sayfalarda kalem salladım. Büyük bir şerefti, çok büyük keyifti.

Benim Editörden sayfasındaki yolculuğum bu ay itibarıyla sona erse de LEVEL'ın yolculuğu dört nala devam ediyor. Veda etmeyi seven birisi olmadığım için de yazıyı duygusala bağlamayacağım.

Bizi birleştiren hep oyundu, bundan sonra da dört duvardan bağımsız olarak, öyle olmaya devam edecek. Biz hep buralardayız, sosyal medyamdan bana ulaşabilirsiniz.

Ve eğer kısır tarifi vermeden gideceğimi sanıyorsanız, çok yanılıyorsunuz. Kısır önemli.

Kürşat Zaman
Yayın Danışmanı

HATAY USULÜ KISIR

(Ben bunu tek başıma gömerim ama 4 kişilik diyebiliriz)

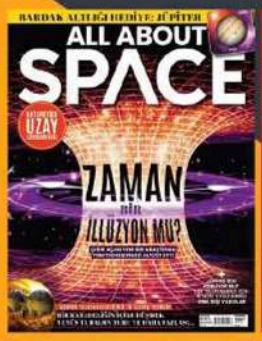
- 3 su bardağı kısırlık ince bulgur
- 2 su bardağı su
- 2 yemek kaşığı domates salçası
- 3 yemek kaşığı tatlı biber salçası
- 1.5 çay bardağı soğuk sıkım zeytin yağ
- Kararınca nar ekşisi (Seviyorsanız yarım çay bardağı dökün gitsin)
- 1 tatlı kaşığı tuz
- 1 diş sarımsak
- 1 demet yuvarlak dilimlenmiş taze soğan
- Kararınca nar tanesi
- Yarım demet yeşil taze nane
- 1 adet limonun suyu
- 1 yemek kaşığı isot

Bir kere, bulguru ıslatmıyoruz arkadaşlar. Elinizi suyla ıslatın kafi. Derin bir kap bulun, üç su bardağı kısırlık bulguru boca edin. İki su bardağı soğuk suyu da dökün, karıştırın, üstünü kapatıp bir 15 dakika bekleyin. Bulgur şişecek zaten. Üstüne salçaları, biberi ve tuzu ekleyin. Bulgur yumuşayana kadar yoğurmaya devam. Bu noktada biraz elinizi ıslatabilirsiniz yine. Sarımsağı, limon suyunu ve nar ekşisini de ekleyin, yine yoğurmaya devam.

Sonra sırada taze soğan, nane, zeytinyağı ve eğer seviyorsanız maydanoz eklemek var. Bunları da ekledikten sonra dinlendirip servis edebilirsiniz.

P.S.

Bulguru sıcak su ile şişirmeden, eli ıslatarak yumuşatmak ve bol salça, nar ekşisi ve isot kullanmak Hatay usulü kısırın olmazsa olmazı, yani aslında öyle mi bilmiyorum ama hiç aksini denemedim. Kısıra domates katarsanız 12 saat içinde bulgur salatasına dönecektir, yapmayın.



DB
DOĞAN BURDA DERGİ

1-30 HAZİRAN TARİHLERİ ARASI

dergiburda.com'dan

ABONELİK SATIN AL

KAZAN

Haziran ayı boyunca satın aldığınız
abonelik için derginin tek sayı ücreti
kadar puan hediye.

· Doğan Burda kampanya koşullarını değiştirme ve kampanyayı bitirme hakkını saklı tutar.
· Dijital abonelik ve tek sayı satışları kampanyaya dahil değildir.
· Para puan sadece geçmiş sayılar kategorisinde kullanılabilir.

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

POPULAR SCIENCE
YOUTUBE KANALI AÇILDI!

YouTube.com/PopularScienceTR

TIKLA!
Hemen üye ol
her hafta harika
bilim videolarını
KAÇIRMA!

TIKLA
& İZLE

POPULAR SCIENCE

TIKLA & DİNLE
Apple

TIKLA & DİNLE
Spotify

TIKLA & DİNLE
Google

Dr. Alp Sirman ile Korona virüs ve aşılar hakkında.

POPULAR SCIENCE
PODCAST YAYINDA!

Dr. Umut Yıldız ile dev teleskoplar ve uzaylı arayışı üzerine.

Dr. Burak Karabey ile matematik, zeka, akıl ve yeteneğe dair.

popsci.com.tr/podcast

#308

İÇİNDEKİLER

03 Editörden
06 Takvim
08 Haberler

İLK BAKIŞ

14 Sons of the Forest
16 Demonologist
17 XDefiant
18 Amnesia: The Bunker
19 Cardboard Town
20 The Outlast Trials

DOSYA KONUSU

22 PlayStation Showcase 2023
26 Bir Zelda Efsanesi...

İNCELEME

36 Diablo IV
42 Dead Island 2
44 The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom
48 Street Fighter 6
54 Star Wars Jedi: Survivor
58 The Last of Us: Part 1 (PC)
60 Convergence
62 Redfall
64 Mageseeker: A League of Legends Story
66 Minecraft Legends
68 Darkest Dungeon 2
70 Stranded: Alien Dawn
71 Barotrauma
72 Humanity
73 Tchia
74 Dredge
75 WWE 2K23
76 LEGO 2K Drive

77 Football Manager 2023
78 Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp
79 Bum Simulator
79 Reflection: The Greed

80 Mobil Oyunlar

82 Hala Oynanır Mı?

84 Seyyah

86 Oyun Atölyesi Remastered: AND Model

91 Donanım

100 Film, Kitap, Müzik
102 Ph.D
104 Otaku-chan!
106 Figürcünün Seyir Defteri
108 Board Game Talk

110 KARE

114 LEVEL 309

KEENETIC AİLESİ

DÖRT DÖRTLÜK İNTERNET İÇİN **TASARLANDI!**

Fark yaratan kablosuz kapsama ve Wi-Fi Mesh sistemi

Her yerden yönetim için kullanıcı dostu mobil uygulama

Bulut temelli KeeneticOS yazılımı ve modüler bileşenler

VDSL2/ADSL2+ ve Fiber bağlantılar

SNR Margin ayarları ile bağlantı kararlılığı ve hızı

Wireless Amplifier ve Yönlenebilir Harici Antenler

Yedeklenebilir Güvenilir İnternet

WPA3&OWE en güncel kablosuz güvenlik protokolü

Gelişmiş Ebeveyn Kontrol Yazılımı

IoT cihazları için daha gelişmiş güvenlik

Trafik Sınıflandırma Motoru, IntelliQoS ve Asimetrik Hız Sınırlandırma

Gelişmiş yazılımı ile sıra dışı Gaming/Oyun performansı

KEENETIC

keenetic.com.tr

TAKVİM

Haziran - Temmuz

2 Haziran
Street Fighter 6 (PC, PS5, PS4, XS)
Super Mega Baseball 4 (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
We Love Katamari Reroll + Royal Reverie (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

6 Haziran
Diablo IV (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Amnesia: The Bunker (PC, PS4, XS, XONE)

8 Haziran
MotoGP 23 (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

15 Haziran
Layers of Fear (2023) (PC, PS5, XS)

16 Haziran
F1 23 (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Park Beyond (PC, PS5, XS)

20 Haziran
Aliens: Dark Descent (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Crash Team Rumble (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

22 Haziran
Final Fantasy XVI (PS5)
Harmony: The Fall of Reverie (PS5, XS)

23 Haziran
Sonic Origins Plus (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

29 Haziran
AEW: Fight Forever (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

6 Temmuz
Gylt (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

7 Temmuz
The Legend of Heroes: Trails into Reverie (PC, PS5, PS4, Switch)

12 Temmuz
Oxenfree II: Lost Signals (PC, PS5, PS4, iOS, Android)

14 Temmuz
Exoprimal (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

20 Temmuz
Immortals of Aveum (PC, PS5, XS)

21 Temmuz
Pikmin 4 (Switch)

26 Temmuz
Ratchet & Clank: Rift Apart (PC)

27 Temmuz
Double Dragon Gaiden: Rise of the Dragons (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
The Expanse: A Telltale Series (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

28 Temmuz
Disney Illusion Island (Switch)

HOW IT WORKS

MERAKLI ZİHİNLERİN EFSANE DERGİSİ

TEKNOLOJİ
Modern mühendisliğin sunduğu en harika olanaklar ve icatlar

BİLİM
Çağdaş dünyanın dikkat çeken bilimsel uygulamaları

UZAY
Güneş sistemi içindeki keşiflerden derin uzaya...

ÇEVRE
Gezegenimizin doğası mercek altında

ULAŞIM
Kara, hava ve deniz yolculuklarındaki en yeni gelişmeler

TARİH
Geçmişte yaşanan pek çok gizeme dair cevaplar

BİLİM VE TEKNOLOJİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ VE GELECEĞİ

MAYIS HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!

TAKİP EDİN howitworks.com.tr *howitworksturkiye* *@howitworksturkiye*

Dergilerimizi aşağıdaki sitelerden bedava kargo fırsatıyla satın alabilirsiniz:
dergiburda.com • n11.com • gittigidiyor.com • hepsiburada.com • amazon.com.tr

NEDEN

Selam sevgili okur.
Bir şeyleri sorguladığım birkaç haftanın ardından, bir 23 Mayıs akşamı, suyun içinde kendini demleyen böğürtlen çayım ile karşılıyorum sizi. Geçtiğimiz iki ayda Amerika'ya iki farklı oyunda doydum. Gariptir ikisi de günümüz Amerika'sı ile uzaktan yakından alakalı değildi. İlki, Death Stranding Director's Cut oldu. Samuel Porter Bridges ile birlikte dereleri, tepeleri aşarken, artık her hafta mutlaka bir şarkısında gözlerimi kapatıp dinlediğim Low Roar ile tekrar buluştum. İkincisi ise Horizon Zero Dawn oldu. Yıkıntıların arasında, elimde yayım ve oklarımla, yine dere tepe aştım. Bu sefer yanımda Aloy, müzik olarak da oyunun muhteşem soundtrack'i eşlik etti. Ancak haftanın sonunda fark ettim ki, geçtiğim iki haftada, en çok bu oyunlara mesai harcamışım. Amerika yıkılsa da, makineler içinde cirit atsa da, KV'ler tarafından kuşatılsa da, buradan çıkarılacak hikayelerin olması, beni kendi dünyamda da bir kötü haberin güzel hikayelere gebe olabileceğine inandırıyordu ki, şu cümle ile kendime geldim: "Mehmet sen Amerika kadar büyük değilsin"
Bayrağı devraldığım çok sevgili Kürşat Zaman'ın LEVEL'daki görevi bu sayı ile son bulacak olsa da kendisinin bana bir kısır tarifi, benim de ona bir kısır borcum var. Elveda ve bütün o balıklar için teşekkürler Şef.

İyi okumalar.
◆ **Mehmet Nalçakan**

CS:GO

Son Major Tamamlandı Bravo Vitality!

Geçtiğimiz günlerde Counter-Strike: Global Offensive'de yapılan son resmi büyük Valve turnuvası (kısaca Major) olan BLAST.tv Paris Major 2023 tamamlandı. Vitality, yarısı Fransız olan kadrosuyla Paris'teki son CS:GO turnuvasında kupayı 2-0 ile yendiği GamerLegion takımının önünden çekti aldı. Vitality'nin tüm Major boyunca kaybettiği bir maç bile yok. Bo1 seride 16:13'le geçtiği G2 ve Ence'in arkasından bo3 serilerin hepsinde 2-0 gibi egale etmesi bile kolay olmayan bir skora imza attı. Daha önce de IEM Rio 2023 kupasını evlerine götüren takımın ZywOo gibi bir çılgın kadrosundayken daha çok başarı kazanacağından şahsen şüphem yok. Tabi ki her şey saf yetenekle bitmiyor, takımdaki bir diğer Fransız apEX, Danimarka'lı çift dupreeh & Magisk ve onlara eşlik eden İsrailli Spinx, muhteşem bir kimyaya sahip. Bu turnuva, dupreeh açısından beşinci Major galibiyeti olması açısından da önem taşıyor. Ödülün adı Major olunca beşinci de olsa önemi oluyor tabi.
Turnuvanın MVP'si şaşırtmayan şekilde ZywOo olurken, Vitality de HLTV.org Sıralamasında birinci sıradaki yerini ciddi bir farkla koruyor. Turnuvanın kendisinin birçok sürprize gebe olması sayesinde, birçok Avrupa takımının kendi içlerindeki hikayelere de şahit olduk. GamerLegion, Apeks, Into the Breach gibi ekipler, verdikleri mücadeleler sonucunda dünya arenasında yerlerini aldılar. Bir dönemler kasıp kavuran Astralis'in şu anda sıralamada 25. Olduğunu düşünürsek, önemli olan zirvede kalabilmek lafının doğruluğunu bir kez daha kanıtlamış oluyoruz. Turnuvanın sürprizli ve underdog (kimsenin beklentisi olmayan) takımların kazandıkları galibiyetler sayesinde, BLAST.tv Paris Major 2023'ün CS:GO (ve CS2) üzerindeki elmas turnuva jetonu, değerli madenler arasında yerini aldı. Benzer bir durum IEM Rio Major 2022'de gerçekleşmişti ve Outsiders'ın kazandığı turnuvanın elmas jetonuna sahip olmak çok kısıtlı bir dilime ait olduğunuz anlamına geliyordu. Outsiders bu başarı sonrası direkt katılım aldığı BLAST Premier World Final 2022'de ise sonuncu olmuştu.
CS:GO tarihinde anlık olarak en çok izlenen üçüncü turnuva (ilki 2.7M ile PGL Major Stockholm ve ikincisi 2.1M ile PGL Major Antwerp) rekorunu 1.5 milyon anlık seyirci ile kıran BLAST.tv Paris Major 2023, CS'nin adına yakışır bir finale sahne oldu. Seyirciler ve alanın adeta oksijeni gibi olan tutku, dünyanın öteki ucunda da olsa bu topluluğun farklı bir dilde anlaşabildiğinin bir göstergesi gibiydi. Peki bundan sonrası nasıl olacak? CS2, turnuva anlamında bize daha neler sunabilir şu anda tamamen bilmek mümkün değil, bunun için önce oyunun geçiş sürecinin tamamlanmasının gerekiyor. Zaten Valve'in verdiği 2024 Mart kararı da bu yüzden. Tabi ki CS:GO'ya ait turnuvalar yapılmaya devam edecek, aksi halde ortalama 11 aylık bir süre, tüm takımlar için ciddi tehlike. Ancak bu süreçte yapılacak CS:GO ve CS2 karışımı turnuvalar, bu süreçte bize ilk CS2 Major'ünde bizi nelerin beklediğini bir miktar anlatabilir.

ŞOV ÜSTÜNE ŞOV

Bazı sözler verilecek.

Oyun şovları bir gelenek haline geldiğinden beri, benim en çok hoşuma giden rutinlerden birini oluşturuyor. Tony Awards, Oscars gibi herkesin hafif bir illüzyon içinde önümüzdeki 1-2 yıl için bize verdikleri sözlerin takibini yapmak keyifli. Özellikle pandemi döneminde firmaların kendi sunumlarını yapma kararı vermesi, bir anlamda bu alanı büyütse de, duyurularını daha fazla görünürlüğün kesin olduğu yerlere saklayan firmalar var. PlayStation Showcase, siz bu yazıyı okurken yapılmış olacak. Detaylı incelemesini ilerleyen sayfalarda yine benim kalemimden okuyabilirsiniz. Dergiyi çıktığı gibi aldıysanız da Phil Spencer ve ekibi 11 Haziran TSİ 20:00de gerçekleşecek Xbox Games Showcase ve hemen arkasından yayınlanacak Starfield Direct için stüdyolarıyla son detayları konuşuyor olmalılar. 13 Haziran TSİ 20:00 de de Xbox Games Showcase Extended ile ilk şovdaki oyunlarla alakalı derin detayları, yapımcılarla röportajları görebileceğiz. Sektörün şov adamı Geoff Keighley'in çok uzaklarda olacağını sanıyorsanız çok büyük yanılıyorsunuz. Kaliforniya'daki YouTube Theater'da 8 Haziran'da başlayacak Summer Game Fest 2023, 12 Haziran'a kadar 41 farklı oyun firmasını ağırlayacak. Kendi şovunu yapan Xbox ve PlayStation da listeye dahil. Listede, Ubisoft, EA, Devolver Digital, Steam gibi tanınan isimler bulunuyor. Herkesin çılgın gibi beklediği oyunlar varken herkesi aynı anda memnun etmek zor. Burada duyurulacak 2-3 oyunun bayağı bir ses getireceği gibi bir haberimiz de var. Not defterim ve atıştırmalıklarımla takip ediyor olacağım hepsini.

MICROSOFT, ACTIVISION BLIZZARD

Parasıyla değil mi kardeşim!

Görünüşe göre değil. Birleşik Krallık Rekabet ve Piyasa Kurumu (CMA)'nın Microsoft'un Activision-Blizzard'ı satın alımına yönelik bloke kararının ardından, satın alım ciddi bir riske girmişti. Federal Ticaret Komisyonu'nun da bu karar yönünde verdiği olumsuz kararın dava yoluna gittiğini hatırlatalım. Sonrasında ise enteresan iki haber daha aldık. Avrupa Komisyonu, bu anlaşmanın önünde durabilecek üç büyük komisyondan biri olarak bu satın alımı onayladı. Avrupa Komisyonu, bu anlaşma boyunca Microsoft'a yöneltilen oyunları kendi konsoluna çekme iddiasında, en büyük etkiye sahip Call of Duty için "böyle bir şey olsa bile PS rekabetçi kalır" kararı aldı. Komisyonun en büyük endişelerinden biri olan Bulut Tabanlı Oyunculuk için de sektörün zaten limitli olduğu için satın alımın olsa olsa pozitif etkileyebileceği kararı hâkim. Tabi Microsoft bu alanda verdiği sözü tutup GFN'e ilk birinci parti Xbox Game Studios oyunlarını getirdi bile, Gears 5, Deathloop, Grounded ve Pentiment hali hazırda sistem üzerinden oynanabiliyor. Söylemeye gerek yok belki ama Microsoft CMA'nın kararına itirazı için hazırlanıyor. CMA'nın Avrupa Komisyonu kararına ise tepkisi diğer bulut oyun hizmetlerine lisanslamanın da Microsoft'un verdiği bir karar olması, yine ipleri MS'in tuttuğu yönünde. Yani zaten bulut sektörü neydi gibi düşünüyor olabiliriz, bizim bu taraflarda çok geçerliliği olmasa da bulut oyun hizmetleri sektörün önemli bir oyuncusu. Geleceğe dönük olarak da bir ipotek altına almak yerine yeni girişimlerinin önünü açmaya çabalıyorlar. Gelişmeleri takip ediyoruz.

SEGA ve Sonic Cephesinden Haberler

SEGA kısmı geçtiğimiz iki ayda çok hareketliydi. Kronolojik sırayla, 1 Nisan'da The Murder of Sonic the Hedgehog adıyla bedava bir oyun çıkarıp herkesi memnun ettiler. Sonrasında ise Knuckles Live-Action serisi ile Sonic'le başladıkları film endüstrisine bir proje daha kattlar. SEGA daha sonra Rovio'yu 706 milyon € karşılığında satın aldı. Sektörde Friendly Takeover denen, halk dilinde "alan memnun, veren memnun" şeklinde özetlenebilecek bir anlaşma ile sorunsuz bir geçiş süreci başladı desek yalan olmaz. Rovio'nun mobildeki gücü ile SEGA'nın ismini ve cismini (cisim örneği, Sonic) birleştirecek bu anlaşma, oyuncular tarafında daha iyi bir deneyim sunsa bize yeter. Son haber ise bizim için erişilebilir olmayacağını tahmin ettiğim LEGO Seti cephesinden. Sonic'e ait dört adet yeni LEGO seti görücüye çıktı. 1 Ağustos 2023 gibi satın alınabilecek olan setler, 50$ ile Amy's Animal Rescue Island, 34,99$ ile Sonic's Speed Sphere, 39,99$ ile Tail's Workshop and Tornado Island ve setlerin en büyüğü 99,99$'lık Sonic's Green Hill Zone Loop Challenge'dan oluşuyor. Setlerin resmi LEGO Türkiye sitesinde sayfaları olması bizi mutlu etse de ülke fiyatı ve stok durumlarını bekleyerek göreceğiz. Power Ring'iniz bol olsun.

THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM

Yeterince övmedik, övdük mü?

Nintendo'nun çıkardığı oyunların ruhunu biliyoruz. Bize kadar çıkaralım ama güzel olsun gibi ilginç, ilginç olduğu kadar da çalışan bir politikaya sahipler. The Legend Of Zelda: Tears Of The Kingdom da bu politikanın son ürünü. Taş gibi olan The Legend Of Zelda oynanışının üstüne koyan, "yahu el kadar konsolda bunu nasıl yaptınız" dedirten bir yapım. Detaylı incelemesini ilerleyen sayfalarda Kürşat'tan okuyabilirsiniz. Övüyoruz, ancak yalnız da değiliz, öyle kuru kuru olmaz. Benimle beraber yaklaşık 10 milyon kişi de benzer düşünüyor olmalı ki daha çıkalı üç gün olan oyunu koşar adım almışlar. Oyunun tarihindeki en hızlı satış adedinden söz ediyoruz. Buna şaşırmadık elbet, ancak şaşırdığım bir nokta, bu 10 milyonun 4 milyon kadarının Amerika kıtasında olması. Yapım, bölgenin en hızlı satan Switch oyunu ve Nintendo oyunu rekorlarını beraber kırıyor oldu böylece. The Legend Of Zelda: Tears Of The Kingdom, Nintendo'nun birinci parti olarak 70$ fiyat etiketiyle sunduğu ilk oyun. Normalde böyle şeylere 10$ bile olsa tepki gösteren topluluklar, bu rakamlar ile aslında oyun iyi olduğu sürece böyle bir artışın önemi olmadığını birinci elden kanıtladı. Ha 60$ olsa belki daha çok satabilirdi ancak Nintendo'nun çok iyi koruduğu şeylerden biri de oyunun değeri. Tears Of The Kingdom'un satış rekorlarında duyabilecek daha çok şeyimiz olduğuna inanıp, devamı için sizi LEVEL'in ilerleyen sayfalarına gönderiyorum.

MODERN WARFARE II CEPHESİ HAREKETLİ

Dereceli Battle Royale & Pay-2-Win DMZ

Geçtiğimiz haftalarda Season 3 Reloaded güncellemesini oyuncularıyla buluşturan Call of Duty: Modern Warfare II, bu güncelleme ile ücretsiz olan modu Warzone 2.0'a dereceli Battle Royale modunu da getirdi. Sıfırdan gelen dereceli modun bir yan etkisi olarak da sistemi ilk deneyen kişiler dengesiz bir sürü maç oynamak durumunda kaldı. Başka bir oyunda anlayışla karşılansa da çoklu oyuncudaki SBMM (yetenek bazlı oyuncu eşleştirme) problemleri de gün yüzüne tekrar çıkmış oldu. Oyunun eleştirilen bir diğer yönü de DMZ'deki değişiklikler. Oyun içi dükkandan alınan bazı Bundle'larda, diğer oyunculara avantaj yaratabilecek killstreak, zırh, self-revive gibi şeyler fark edildiği günden beri ciddi tepki topluyor. DMZ'nin yapıyı gereği, oyuncular öldüklerinde ellerindeki her şeyi kaybediyorlar. Böyle bir durumda, gerçek para ile satın alınan karaktere her seferinde bedava UAV vermek nasıl bir aklın ürünüdür şahsen bilemiyorum. Evet, DMZ içinde normalde de eşleştiğiniz insanların sizinle aynı durumda olma şartı yok. Yine de, "nasıl olsa ölsem de kaybetmiyorum" agresifliği başka bir konu. Maksimum 3 kişiyle girilen DMZ maçları, 3 kişinin aynı anda UAV açtığı bir senaryoda UAV'lerin Advanced UAV olup haritada belirli bir çapta istisnasız herkesi göstermesi anlamına da geliyor. Activision bununla ilgili gelen şikayetler üzerinde UAV kullanımını maçların ilk dakikasında kapattı. Bir şeyi çözmek yerine ertele demiş oldular kısaca. Sabah alarmlarıma ben de bunu yapıyorum, sonra bir bakıyorum saat öğlen olmuş. Sonumuz benzemesin Activision.

PHIL SPENCER VE REDFALL

Kara Murat benim

İlerleyen sayfalarda Hakan'ın kaleminden okuyabileceğiniz Redfall incelemesini, oyunu takip eden biriyseniz az çok tahmin edebilirsiniz. Xbox'un en güvendiği oyunlardan biri olan Redfall, çıkışıyla bir sürü eleştiriye maruz kaldı. İnternet ortamındaki kötü yorumların kaderi olarak da çığ gibi büyüdü ve Xbox patronu Phil Spencer'ın kapısına kadar dayandı. Phil Spencer ise bu konuda hayranlardan özür diledi ve Redfall üzerinde çalışacaklarını söyledi. Spencer, istedikleri sonucun bu olmadığını, ancak kötü veya istenen şekilde çıkmayan oyunların tüm sorumluluğunu aldığını söyledi. Bir marka patronunun topluma açık bir ortamda sorumluluk alması çok gördüğümüz bir şey değil, ancak takdir edilecek bir şey. Umarız alışkanlık yapmak zorunda kalmaz. Spencer'a göre bu konu sadece ertelenerek çözülebilecek bir şey değildi, oyuncuların gördüğü ile oluşturulan kreatif vizyon arasındaki uyuşmazlık da vardı. Ben bunu biraz "toparlarsak ancak performansı toparlarız" gibi yorumladım. Şu anda bunu kabullenmeleri de bu hissiyatımı güçlendiriyor. Önümüzdeki oyunlara bakacağız (n'olur bakın bu sefer) demek en kolayı olmasa da çoğunlukla en mantıklısı. Her bu tip hayal kırıklığına verdiğimiz bir No Mans Sky örneği var ama herkesten Sean Murray olmasını beklemek adil değil. Redfall'ın çıkışıyla birlikte Starfield'ın omzundaki yük artmış oldu durduğu yerde. Üzmeyin bizi.

MINECRAFT: SIRLAR VE HİLELER VOL.1

Bilinmedik bir sır kalmayacak!

Pek sevdiğiniz LEVEL Editörleri tarafından yayına hazırlanan Minecraft: Sırlar ve Hileler Vol.1 dergisi çoktan bayilerde yerini aldı. Eğer Minecraft oyuncusuysanız, Minecraft'a başlamak istiyor ama öğrenme sürecinin uzunluğundan korkuyorsanız veya Minecraft'ın ne olduğu hakkında hiçbir fikriniz yoksa ama çılgınlar gibi denemek istiyorsanız (Böyle şeyler oluyor hayatta) bu dergi tam da sizin için yaratılmış demektir. 132 sayfa boyunca Overworld'den girip End'den çıkacağımız, nice Ender Dragon muhabbeti yapacağımız derginizin Minecraft'a gönül vermiş herkes için bir başucu eseri olacağını düşünüyoruz.

UBISOFT VE ERTELEMELERİ

Never tell me the odds!

Ubisoft'un açık dünya Star Wars oyunundan üzücü bir haber geldi. 2024'ün başına ertelenen oyunun tek kötü haberi bu değil. Görünüşe göre ilerleyiş Ubisoft'un istediği düzeyde değil. Adını The Division ile duyduğumuz Massive Entertainment'in geliştirdiği yapım, oyun sektöründe tanınan medyalardan Kotaku'nun kaynaklarına göre bir sonraki finansal yıla, yani en erken 2025 Mart'a bile ertelenebilir. Ubisoft'un elinde, Skull & Bones başta olmak üzere The Crew Motorfest ve Assassin's Creed Mirage gibi 2023 finansal yılı içerisinde çıkması gereken ve kitleleri olan oyunlar var. Bunun yanına yine Massive'in çalıştığı Avatar: Frontiers of Pandora'yı eklediğimizde liste kabarıyor. Hepsini bir yere sıkıştırıp kendi ayaklarına sıkma gibi bir lüksleri olmadığı için, The Crew ile başlayarak bir an önce iptal de edilen oyunların maliyetini çıkaracaklarını düşünüyorum. Haziran ortasında oyunların durumları ile ilgili daha detaylı bilgi edinmemiz mümkün. Yapım sürecindeki sancılarını fark eden firmanın odağı Live Service oyunlar ile oyun geliştirmeyi zamana yaymak. XDefiant da bunun en son örneği. Bu da kolay ve her zaman çalışan bir formül maalesef değil. Bizi dolaylı ilgilendiren başka bir konu ise Assassin's Creed ekibinin %40 büyüyecek olması. 2000'den 2800'e çıkacak çalışan sayısı ile geçtiğimiz sene sonuna doğru duyurdukları 5 farklı AC serisi oyununun yapımında daha net kararlar alabilecekler. Başarılar beyler.

KISA KISA

• Gran Turismo filmi yolda, alıcı olacak bir formül çalışılmış gibi düşünüyor. Elimize menü tutuşturulup insanlarla tanıştırılmadığımız her senaryoya varım ben.

• Final Fantasy XVI, Suudi Arabistan'da yasaklanmış. Yapımın senaryosunda istenen değişikliklerin yapılmamasının bu sonuca sebep olduğu söyleniyor. İçeriğin ne olduğu tahmin edilse de kesin değil.

• Hollow Knight Silksong yine ertelendi. Oyun dünyası içinde bile mizah konusu olan bu durum için umarız son erteleme olur.

• Bir süredir tahmin ettiğimiz PAYDAY 3, bu yaz oynanış videosu ile bizlerle buluşacak.

• Quantum Break, kaldırıldığı Steam ve Xbox Game Pass'e geri döndü. Lisanslar yenilenmiş olduğuna göre bir süre daha buralarda.

• Xbox sahipleri artık oynadıkları oyunlara ait görselleri direkt olarak Twitter'a yükleyemiyor. Twitter'ın sahibi Elon Musk ise bunun hali hazırda illegal olduğunu söylüyor. MS bir dava daha görebilir.

• Nicolas Cage, Dead by Daylight'ta yerini alıyor. 5 Haziran'da gelecek karakterle ilgili başka bir şey bilmiyoruz.

• A Plague Tale: Requiem'i konsolda 60 FPS değil diye oynamadı iseniz, artık kendinizi tutmanıza gerek olan bir şey yok. PS5 ve Xbox Series X/S için geçtiğimiz gün yayınlanan yama ile bu mümkün.

• Guerrilla tarafından geliştirilen Horizon serisi toplamda 32 Milyon satış adedini geçmiş. Forbidden West'in bu satıştaki payı 8.4 Milyon. PC'ye ikinci oyunu çıkarırsınız bence seneye.

• Suicide Squad: Kill The Justice League, 2 Şubat 2024'e ertelendi. 26 Mayıs çok gerçekçi gelmiyordu, öyle de oldu.

• Oyun dünyası efsanelerinden Super Mario Bros.'un Ground Theme (World 1-1 müziği), ABD'de National Recording Registry'e giren ilk oyun müziği oldu.

• God of War: Ragnarök'ü bitirdiğinizde tadı damağınızda kaldıysa, New Game+ ile bir daha bitirebilirsiniz.

• Dead Cells'in Kickstarter üzerinden yayınlanan masaüstü oyunu 3 dakika içinde hedefine ulaşmış. Süre tutan kim merak etmekle beraber şaşırmadım.

• Powerwash Simulator'a, Bikini Bottom güncellemesi gelecek. Çivi çiviyi söker atasözünü suda deneyeceğiz. Asıl soru: Süngerbob bir araç olacak mı?

• Journey yapımcılarının telefonlara duygu getiren oyunu Sky: Children of Light, sonunda PC'ye de geliyor.

• Vampire the Masquerade Bloodhunt'ın geliştirilme süreci sona eriyor. Oyun sonsuza kadar açık kalacak deniyor ancak o kısmın ne kadar süreceğine bakacağız.

MORTAL KOMBAT 1 GELİYOR

Hadi baştan bir daha sayıyoruz

Geçtiğimiz hafta, Mortal Kombat'ın Ed Boon'u, yelkovanın 1'de durduğu bir video paylaşıp ortalığı karıştırmıştı. Ed Boon'un aynı zamanda Injustice için çalışıyor olması bir kesim için Injustice anlamına gelse de kısa süre sonra bunun Mortal Kombat 1 adıyla serinin reboot'u olduğu kesinleşti. Şu anda hikâye kısmında görünen çok radikal bir değişiklik yok, hatta orijinal hikayelerin altının doldurulması, bazı düşmanlıklarının sebebini anlatmak gibi sözler var. Neredeyse bildiğimiz tüm karakterlerin yanı sıra, Kameo Fighters sistemi ile maçlar esnasında yardımcı olacak ünlü partnerler görebileceğimiz söyleniyor. Bunlar başlı başına bir karakter değil, tahminim de bunun için yeterli bir hareket seti yazılamayan karakterleri dahil etmek olduğu. Oyunun ön siparişleri 595₺ ve 1050₺'den açılmış durumda. 1050₺'lik Premium sürümde ise Kombat Pack, 1250 Ejderha Kristali ve karakterlere 1 hafta erken erişim bulunuyor. Kombat Pack'in içinde ise Johny Cage için Jean-Claude Van Damme karakter skin'i, altı oynanabilir karakter ve beş Kameo Fighter bulunuyor. Oyunun Kombat Pack DLC'sinin bir kısmı ise Amazon İtalya tarafından sızdırıldı bile. Oynanabilir karakterlerde The Boys'tan Homelander, Peacemaker, Quan Chi gibi isimler, Kameo kısmında ise Tremor, Mavado ve Ferra gibi isimler var. 19 Eylül'ü takviminizde işaretleyin.

ANOMALY AGENT DUYURULDU

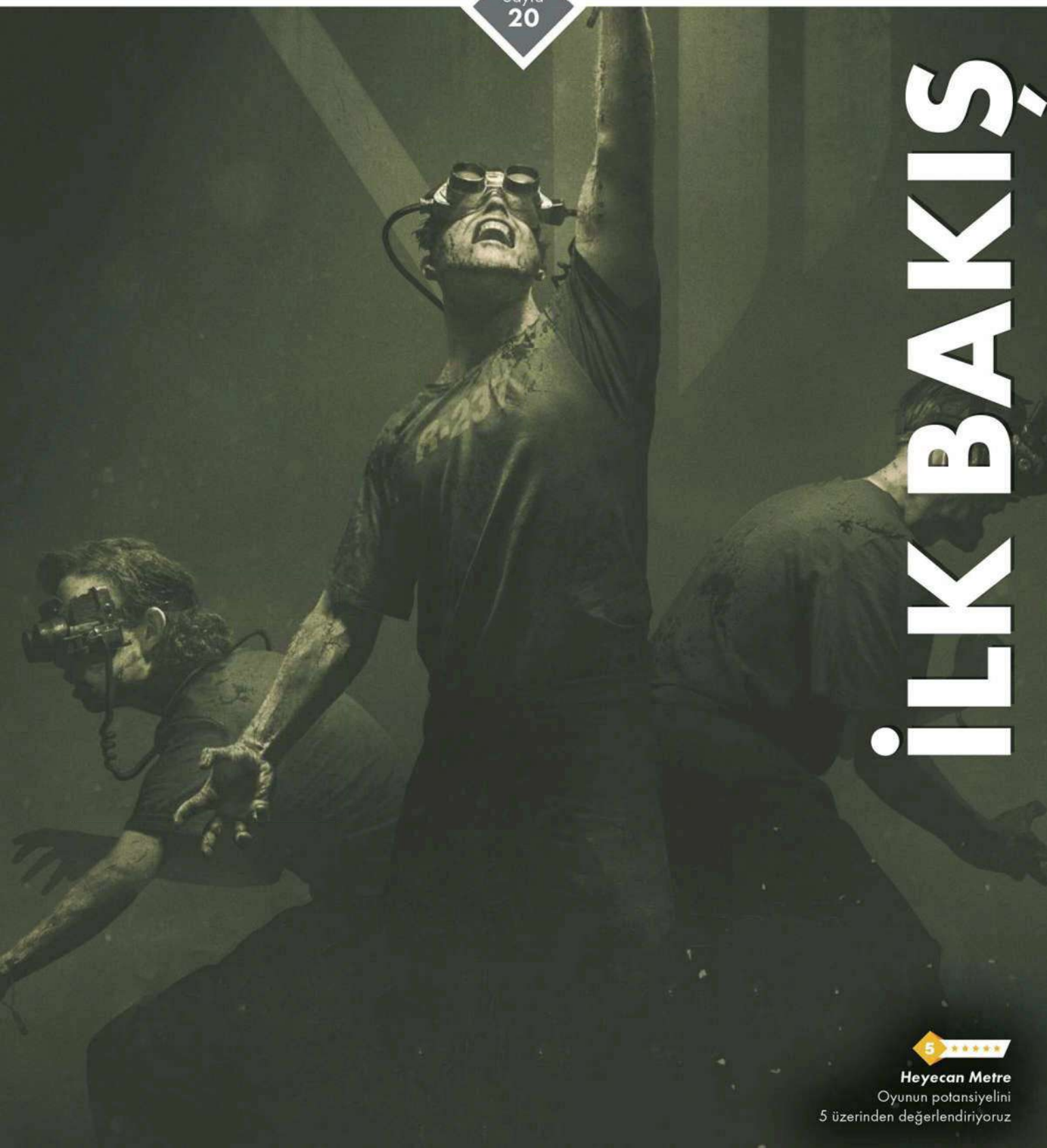
Ve işler beklenilen gibi gitti

Sevgili Enis Kirazoğlu'nun sahibi olduğu Phew Phew Games tarafından geliştirilen, 2D Aksiyon & Macera oyunu Anomaly Agent için ilk geliştirici günlüğü yayınlandı. TDay adındaki bir firma için çalışan Ajan 70'i kontrol ettiğimiz bu macera, pixel-art görsellere ve görünüşe göre bolca çeşitliliğe sahip. Şehirdeki çeşitli anomali tehditlerini buluyor ve etkisiz hale getiriyoruz. Karakterin farklı tarzlarda geliştirilebilir olması olaylara yaklaşımımızı değiştirecek gibi görünüyor. Hikayesinin bize yer yer karar verdirecek olması ile bu sene beklediğimiz Indie yapımların içinde bulunuyor. Düşmanların farklı formlara bürünebilmesi, sizin bu esnada yaptığınız geliştirmeler ile izleyen gözüyle sürekli bir tempoda hissetmemiz doğal. Düşmanların yanı sıra bölümlerin de çeşitli olacağının sözünü bizzat yapımcıdan aldık oyuncular olarak. Benim için bu tip bir oyunun vazgeçilmezi müzikler ise yerli yerinde duruyor.

THE OUTLAST TRIALS

Çığırından çıkmış bir hastaneden irfanıyla büyüleyen topraklara uzanan yolculuğumuz, bu defa çok başka yerlere sapıyor...

Sayfa 20



İLK BAKIŞ

5

Heyecan Metre
Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz

4 ★★★★

Yapım: *Endnight Games* **Dağıtım:** *Newnight* **Tür:** *Hayatta kalma, korku, aksiyon, macera*
Platform: *PC* **Web:** *store.steampowered.com/app/1326470/Sons_Of_The_Forest* **Çıkış Tarihi:** *Erken Erişimde*

Sons of The Forest

Ormanda kamp yaptığımız eski güzel günl... Bir dakika...

The Forest'da geçirdiğimiz güzel saatlerin ardından serinin devam oyunu Sons of The Forest ile sonunda buluştuk. İlk kez 2019'da duyurulan yapım, oldukça uzun bir sürenin ardından erken erişimde çıkış yaptı. Peki bu oyun Ağaç Kesme Simülatörü 2 mi oldu yoksa daha iyi bir şeye mi evrildi? Hemen inceleyelim.

Oyuna bir helikopterde başlıyoruz. Önümüzdeki bilgisayardan görevimizi, bulmamız gereken insanları görüyoruz. Derken bir anda hasar alıyoruz ve düşmeye başlıyoruz. Yanımızdaki arkadaşlarımız helikopterden düşüyor, biz de baygınlık geçiriyoruz. Ayıldığımızda düştüğümüz adadan biri geliyor bizi yine bayıltıyor ve gidiyor. İlk oyuna benzer bir açılış.

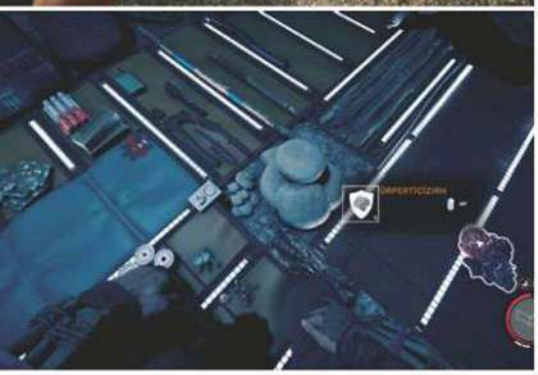
Orman üstünden uçulmaz

Dediğim gibi görevimiz kayıp Puffton ailesini bulmak. Sons of The Forest'ın üç farklı başlangıç noktası var. Benim şansıma ilkinde sahilde bir yerde, çeşitli eşyalara ve silahlara oldukça uzak bir yerde başladım. Benim aklım başımdaydı da, yerde sürünen Kevin kendinde hiç değildi. Kendinde değildi ve duyma yetisini tamamen kaybetmişti. Fakat şunu söylemeliyim ki, Kevin efsane bir NPC. Uzun sürecek bir inşa işi mi var? Kevin'e bunu söyleyebiliriz. Daha doğrusu bir not defterine yazıp yapmasını isteyebiliriz. Oduna, taşa veya yemeğe mi ihtiyacımız var? Başvurmamız gereken kişi Kevin. Kesinlikle zamandan kazandırıyor ve keşfetmeye ve hayatta kalmaya daha çok zaman ayırıyoruz. İstediğimiz veya ihtiyacımız ne varsa Kevin bize yardım etmek için oldukça kararlı.

Kevin'den sonra bölgede başka kimse yok. Haliyle ekibimizin geri kalanını da aramamız ve başlarına ne geldiğini öğrenmemiz gerekiyor. Yine ilk oyunla aynı şekilde mağaraları keşfediyor, etrafı gezintiye çıkıyor, bu macerada yardımcı olacak tüm eşyaları topluyoruz. Daha iyi baltalar gibi, katana gibi eşyalar ilk oyunda da vardı. Pompalı tüfek, arbalet, güneş paneli veya sapan gibi birçok yeni silah ve ekipman da bu oyunla birlikte gelmiş durumda. Bazıları bir yolun kenarında olan bir kampta bulunabilirken bazısı da bir mağaranın derinliklerinde olabiliyor.

Yamyamlar bir susun da doğayı dinleyelim be!

Grafiklere diyecek yok sevgili okur. Gerçekten Unity ile şimdiye kadar yapılmış en iyi grafikler desek yanlış olmaz. Oyunun atmosferine ise bayıldım. İlk oyunun üzerine koymuşlar ve yaşayan bir orman yapmışlar. Sesler, yaprаklar, çalılar, kesilen ağaçların yere düşüşü, yağmur yağdığında oluşan görüntü say say bitiremem bu listeyi. Zaman zaman bir süre durup etrafı seyrettim. Her mevsim ayrı güzel görünüyor. Ağaçların arasından süzülen güneş ışınları ve ışık efektleri çok tatlı.



Mutant düşmanlara yapılan bir iki ekleme dışında aman aman farklı değiller. İlk oyuna benzer düşman tipleri var ve bize ziyaret sayıları azalmış durumda. Fakat haritanın farklı bölgelerinde kamp yapmış ve oraları yurt tutmuş vaziyetteler. Yanlarından geçersek oldukça saldırgan davranıyorlar. Özellikle bazılarının elinde helikopter parçaları var ve çok can yakıcı olabiliyorlar. Zırhınıza güvenmiyorsanız kesinlikle gitmeyin. Olur da giderseniz ve işler umduğunuz gibi gitmezse sizi tutsak olarak alıyorlar. Ayrıca gizlenme konusunda ustalaşmışlar. Hareketleri daha da akıllıca yapıyorlar. Jump scare olaylarına hazır olun. Özellikle de gece dışarıdaysanız. Harita da demişken, ilk oyuna göre çok daha büyük bir harita ile karşı karşıyayız.

Hikayenin sunumu açısından da ilk oyuna göre sınıfta kaldığını söylemeliyim. Oyunda bir gizem var evet ama sonu oldukça garip geldi. Birçok açıklanmayan soru var. Oyun tam bitmemiş de, devamını bekliyormuşuz gibi hissettiriyor. Yine mağaralarda ya da kamplarda çeşitli gazete kupürü gibi kitap gibi bulmacaya dahil edeceğimiz ip uçları çıkıyor. Bazısının da hiçbir bağlantısı yok.

Yeni ne var?

Peki en can alıcı soruya gelelim; bu oyunda yeni ne var? Hemen söyleyelim, nerdeyse hiçbir şey. Defterden yapıları seçip, yerini belirleyip gerekli malzemeleri topluyorduk. Yine öyle, burada bir problem yok. Fakat neredeyse hiçbir yeni bina yok. Defterden seçelim yerini belirleyelim falan derken biraz zaman kaybediyorduk. Bazı şeyleri, ateş yakmayı ya da küçük yapılar gibi basit işleri anında yapabiliyoruz. Kitapta olmayan bir barınağı kendi kafamıza göre kurabiliyoruz. Fakat Forest'da bile olan bazı binalar, bu oyunda yok sevgili okur. Mobilya kısmı ya da bu tarz yapılar kısmı çeşitlenip artacağına tam tersi geriye doğru gitmiş. Forest'da yer alan en iyi şeyleri almışlar ve biraz cilalayıp yeniden önümüze servis etmişler. Henüz erken erişimde olduğu için bu kısma birçok yenilik gelecektir diye düşünüyorum. Örneğin eşyalarımıza tuş atayamıyorduk ilk çıktığında. Fakat güncellemeyle bunu getirdiler. İlk oyunda olan şeyi bile ikinci oyuna güncelleme ile getirdiler, üzücü bir durum. Hayatta kalma oyunu oynuyoruz, haliyle hızlı davranmamız gereken bolca durum yaşıyoruz. Koydular diye helal olsun demeyecektik fakat yok diye eksilmememiz oldukça normal. İlk oyun çıktığında da birçok eksik yönü vardı. Gelen geri dönüşler doğrultusunda eklemeler veya çıkarmalar yapılmıştı. Bu oyunda da planları bu gibi gözüküyor.

Binalardan bahsettik sevgili okur, bunu biraz daha açmak istiyorum. Oyunda barınak diyebileceğimiz 2 adet yapı var. İkisi de acil durumlar için kullanışlı yapılar. Fakat herhangi bir şekilde yeni bir bina veya geniş bir ev yapmak istiyorsanız, tamamen hayal gücünüze bırakılmış durumda. Aldığınız bir kütüğü istediğiniz gibi yerleştirebilir ve nasıl bir şey hayal ettiyseniz ona dönüştürebilirsiniz. Kütükleri ikiye, üçe ayırarak farklı alanlarda kullanabilirsiniz. Daha özgür hale gelmiş fakat yine de o defterde onlarca yeni bina veya dekorasyon malzemeleri arasında kaybolmayı isterdim.

İlk oyunu oldukça rağbet görmüş, ülkemizde de hayli oynanmıştı. Haliyle ikinci oyunu da 4 gözle bekledik. Co-op olarak oynadığımızda oyunun zevki 3e katlanıyor. Yaptığımız her iş daha eğlenceli hale geliyor ve özellikle mağaralarda mutantlarla tek başımıza mücadele etmiyoruz. Tek başınıza girdiyseniz biraz sıkılabilirsiniz.

Buna ek olarak da oyun, bitirmek isteyen biri için, oldukça kısa. Hangi mağaralara girip hangi malzemeleri alacağınızı biliyorsanız 15-20 dakikada oyunu bitirmeniz mümkün. Yani bu oyunu oynamaya karar verdiyseniz, hikayeden çok üretim ve hayatta kalma kısımlarına zaman ayırmak isteyebilirsiniz. Diğer türlü pek fazla vakit geçirmez ve paranızın hakkını almadığınızı hissedebilirsiniz.

Ben arkadaşlarımla onlarca ağaç kesip hayalimdeki evi yapmayı, açık dünyada gezmeyi, balık avlamayı, tuzak kurup hayvanları veya düşmanları yakalamayı saatlerce yaparım diyorsanız Sons of The Forest tam sizlik bir oyun. Kesinlikle sizi üzmeyecektir ve güzel anlar geçirtecektir.

◆ **Talha Şahin**

Yapım: *Clock Wizard Games* **Dağıtım:** *Clock Wizard Games* **Tür:** *Korku* **Platform:** *PC* **Web:** *www.clockwizardgames.com* **Çıkış tarihi:** *Erken Erişimde*

Demonologist

4 ★★★★

Türkler korkmaz ama iyi korku oyunu yapar...

Özellikle Phasmophobia ile karşılaştırılan, hatta hem tarz hem de oynanabilirlik olarak aynısı olan Demonologist, çakma bir oyun olmaktan ziyade korku unsurunu iyi kullanması ve şeytani varlıkları ile daha da başarılı bir oyun olarak çıkıyor karşımıza. Hatta kaba bir tabir ile çakma bir oyun fikri ile başlayıp orijinalinden daha iyi olan ender yapımlardan birisi. Dolayısıyla Türk geliştiriciler Clock Wizard A.Ş.'yi başarılarından dolayı tebrik ederim. Ayrıca yerleri Beylikdüzü'ndeymiş. Komşu sayılırız.

Aslında Demonologist'in başarılı bir korku oyunu olması tesadüf sayılmaz çünkü yapımcılar Haunt Chaser ile zaten kendilerini kanıtlamışlardı. Oyunda isterseniz tek başınıza isterseniz toplamda dört kişi ile hayalet yahut şeytani varlık avına çıkıyorsunuz. Şimdilik sürekli geliştirilen ve yeni koridorlar eklenen dört büyük harita mevcut. Oyun süreniz ve başarılarınıza göre level atlıyorsunuz ve haritalar sırası ile açılıyor. Ayrıca beşincisi de yolda. Harita sayısı az diye düşünebilirsiniz lakin gerek büyüklükleri, gerekse detay seviyesi bakımından yeterli seviyedeler. İlk haritanız olan terk edilmiş eve başlayınca ne demek istediğimi anlayacaksınız. Öncelikle lobide karakterinizi oluşturuyorsunuz ve tek oyuncu mu yoksa başkaları ile mi oynayacağınızı belirleyip haritanızda işe koyuluyorsunuz. Amacınız o haritada bulunan şeytani varlığı yakalamak. Oyunun en başarılı olduğu ve biraz da problem yaşatan yeri bu şeytani varlıklar.

Şeytani varlık diyorum çünkü iblis, deogen, oni, abaddon, yurei, ghoul gibi geniş bir yelpaze mevcut. Yani her milletten bir şeyler katılmış. Üstelik oyuncu sayısına göre de zorlukları değişmekte. Mesela yurei karşısında tek başınıza daha kolay mücadele edebilirken ekibiniz kalabalıklaştıkça zorluğu da artmakta. Bu şeytani varlıklar hakkında daha fazla bilgiyi oyun size sunmakta. En can alıcı noktası ise "random" özellikleri. Yani belirli bir şablonu takip etmiyorlar, ansızın belirleyip planlarınızın içine edebiliyor ve jump scare'ler ile ömrünüzü kısaltabiliyorlar. Yani şu iblis şurada şunu yapıyor, bir dahakine hazırlıklı olayım olayı kesinlikle yok. Dolayısıyla sıkça öleceksiniz. Özellikle ilk başlarda çünkü ekipmanlara alışmanız ve tam olarak ne işe yaradıklarını çözmeniz biraz vakit alacak. Bir de peşinize bir iblis düştü mü tek seçeneğiniz elinizdeki nesne ile onu defetmek. Mesela bir haç gibi. Öyle gideyim saklanacak bir köşe bulayım olayı maalesef yok ve acemiler için bu sıkıntılı bir durum. Tabi bayağı iyi geriyor, o ayrı mesele.

EMF denilen elektromanyetik detektörlerden ses frekansı yakalayan teknolojik aletlerin yanı sıra, standart haç ve camından baktığınızda paranormal olayları gösteren saat gibi daha ilkel aletleriniz olacak. Oyunu oynadıkça ve aşına oldukça hangisinin, hangi durumlarda daha fazla işe yaradığını anlıyorsunuz. Ama dediğim gibi ilk başlarda bolca öleceksiniz. Yani sorun sizde değil. Demonologist şu an erken erişimde ve neredeyse günaşırı yayınlanan güncellemeleri ile kendisi giderek daha fazla geliştiren bir oyun. Hem karşınıza her an bir şeyler çıkarabilmesi, hem de gerilimi tırmandıran ses efektleri ile tüylerinizi diken diken edeceğinden eminim. En önemlisi de elbette yerli ve milli olması. Bu tarz oyunları seviyorsanız muhakkak satın alın hem korkun hem de yapımcılara katkıda bulunun.

◆ **Olca Karasoy Moral**

4 ★★★★

Yapım: *Ubisoft, Ubisoft San Francisco*
Dağıtım: *Ubisoft* **Tür:** *Aksiyon, FPS*
Platform: *PC, PS5, PS4, XS, XONE*
Web: *ubisoft.com/en-us/game/xdefiant*

XDefiant

Ubisoft'un yeni shooter'ı dengeleri değiştirmeye kararlı görünüyor

XDefiant adını ilk duymamızın üzerinden biraz geçti. Adındaki Tom Clancy's takısını kaybeden yapım, bakalım bu süreçte kayıp-kazanım dengesini nasıl kurmuş.

Kapalı betasında, The Division, Ghost Recon, Far Cry 6, Splinter Cell ve Watch Dogs evrenlerinden toplam beş farklı sınıf ve bir düzine karakter içeren XDefiant, bu karakterleri, başarılı tasarlanmış harita ve keyifli oyun modlarıyla harmanlamış. Bu beş sınıfın her biri, bir pasif, iki aktif basit yeteneğe (aynı anda sadece biri kullanılabiliyor) ve bir özel yeteneğe sahip. Tabi ki yetenekler direkt olarak evrenlerindeki rollerini yansıtıyor, örneğin The Division evreninden gelen Cleaners ekibinin attığı mermiler düşmana alev hasarı verebiliyor, ancak hasar mesafesini düşürüyor. Sınıfların hepsi tamamen dengeli diyemem, özellikle de takımda bir sınıfın limiti olmaması, fikir olarak iyi olsa da, bu örnekte daha da soruna yol açıyor.

Sınıftan sonra en önemli şey ise silah. XDefiant burada hiç de fena olmayan bir yelpaze ile bizi karşılıyor. Taaruz, ağır makinalı, hafif makinalı tüfeklerin yanı sıra, nişancı ve keskin nişancı tüfekleri ile muhakkak size uygun bir şey buluyorsunuz. Bu silah tiplerinin hepsinde bulunan çeşitli özelleştirmeler ile, tamamen istediğinize uygun bir silah elde edebiliyorsunuz. Tabi bu özelleştirmelerin bazılarında bulunan artı eksi dengesini iyi ayarlamanız gerekiyor. Örneğin bir Desert Eagle'a susturucu taktığınızda, sadece .50AE'ye ayıp etmiş olmuyorsunuz, hasar mesafeniz de bir miktar düşüyor. Veya çok hafif bir tüfek, tepme konusunda size bir miktar daha iş çıkarabiliyor.

Oyun modları keyifli demiştik, açalım. Overwatch'ten tanıdık gelecek Escort modunun yanı sıra, Zone Control, Domination, Occupy modları yine geçtiğimiz bir yıl içinde Multiplayer FPS oynadı iseniz tanıyacağınız modlar. Bunun dışında kısa süreli eklenen Hot Shot modu, öldürdüğünüz düşmanlardan aldığınız ödüller ile daha hızlı olduğunuz, yenilikçi bir mod idi. Kapalı betanın son hafta sonunda Dereceli mod da oyuna eklendi. Dereceli mod, 4v4 formatta, sadece Escord ve Zone Control modlarında aktifti. Haliyle çok daha yüksek bir takım sinerjisi gerektiriyordu.

Bu modları oynadığımız haritalar ise oyunun parlayan noktalarından. Kendine has haritalar, yine oyun evrenlerinin materyallerinden yararlanıyor. 6v6 olarak mücadele edilen alanlarda yükseklik ve alternatif rotalar hoş olmuş. Küçük haritaların kendine has kaosu hariç çoğu haritada favori bir yer bulabildim. Tabi oynadığım sınıfa göre oynanışımı değiştirme gerekliliği hissettim. Örneğin, Echelon ajanı olarak düşmana alternatif rotalardan sızma yapıp yeteneğimi kullanarak onları işaretlemek çok daha avantajlıydı.

XDefiant'ın oynanış kısmında aldığım his akıcı ve eğlenceli olduğu yönünde. Call of Duty'nin 2019'da çözdüğü "Gunplay" formülüne yakın bir tat elde etmiş görünüyorlar. Ancak bu çalıştığı zaman için geçerli. Kimi zaman yaşadığım ping-lag sorunları, oyundan aldığım keyfi ciddi şekilde etkiledi. Kapalı betanın bir bölümünde oyun da bulamadığım günler oldu. Yine de, potansiyelin boyutunu görmemek mümkün değil.

XDefiant'ın en büyük sorunlarından biri de denge. Eşleştirmede, özellikle de kapalı betada bir sistemin çalışmaması doğal, ancak oyunun kendi mekaniklerinin dengesizliği umarız çıkışta gördüğümüz şeylerden biri olmaz. XDefiant ekibinin geri dönüşlere önem vermesi ve sosyal medyadan iletişimi bırakmaması, bu konuda beni olumlu düşünmeye sevk ediyor. Oynaması ücretsiz olacak olan XDefiant, önündeki birkaç minik engeli de aşabilirse, oyunlara harcadığımız saatin ciddi bir payına gözünü dikecektir.

◆ **Mehmet Nalçakan**

Yapım: *Frictional Games*
Dağıtım: *Frictional Games*
Tür: *Korku, Gerilim*
Platform: *PC, PS4, XS, XONE*
Web: *amnesiathebunker.com*
Çıkış Tarihi: *6 Haziran 2023*

4 ★★★★

Amnesia: The Bunker

Hangisi daha korkunç? Savaş mı yoksa peşinizdeki şey mi?

2007 yılından beri Frictional Games bizleri korku oyunları ile geriyor da geriyor. Penumbra olsun Soma olsun ya da Amnesia, hiçbiri büyük ses getirerek çıkışını gerçekleştirmiyor lakin hepsi seviliyor, hepsi korkutuyor ve olumlu yorumlar alıyor. Yapımcıların son oyunu ise ben bu satırları yazdığımda demosu yayınlanmış olan

Yeni Amnesia oyunundaki mekan, Birinci Dünya Savaşı sırasında Fransızların kullandığı bir sığınak. Ortalama 45 dakika süren demode karakterimiz bu sığınakta gözlerini açıyor. Tam olarak nedenini bilmiyoruz fakat bir yaralanma sonucu burada olduğu belli. Lakin ortada bir sorun vardır. Sığınakta kimsecikler yoktur, koca sığınakta bir biz, bir cesetler bir de bilinmeyen bir şey vardır! Amacımız elbette öncelikle hayatta kalmak ve ucu sonu görünmeyen bu yerden kaçmaktır.

Birinci dünya savaşı temasını severim. Askeri ekipmanlar, bombalar ve okumalık düzinelerce not gerek savaşta gerçekleşenlerden gerekse askerlerin yaşamlarından kesitler sunmakta. Her Amnesia oyununda olduğu gibi bolca okuma bu oyunda da mevcut olacak gibi. Dediğim gibi askerlerin özel anıları, yaşadıkları dehşetler ve sığınakta olan biten hakkında çeşitli ipuçları bu notlarda. Diğer oyunlar nazaran gözüme çarpan en büyük değişiklik ise kullandığımız ışık oldu. Normalde el feneri kullanır, gaz lambası taşır ve pil yahut gaz yağı arardık bittikleri zaman. Bu seferse öyle bir derdimiz yok, kullanacağımız feneri ipini çekerek şarj edebiliyoruz. Durun hemen sevinmeyin, şarj esnasında öyle bir ses çıkartıyor ki... Ve çok ses yaparsanız ne oluyor? Evet, yaratık efendi bulunduğunuz yere geliyor. Her ne kadar asker olsanız da her Amnesia oyununda olduğu gibi bolca kaçacak ve saklanacaksınız. Silahınız da var ama peşinizdekine pek işlemiyor. Yine el fenerine döneyim; evet pil bulma derdi yok ama ses çıkarma problemi var ve mümkün oldukça az şarj edeceğiz gibi. Yani gözleriniz karanlığa alışsa iyi edersiniz. The Bunker'da elinize bir revolver da alabiliyorsunuz ama tahmin edeceğiniz üzere mermileri sayılı miktarda. Ya son çare olarak ya da bazı bulmacalarda mecburiyetten kullanacaksınız. Elbette ses çıkaracağı için saklanacağınız yeri önceden ayarlamış olmanız faydanıza olur. Peki, nedir bu peşimizden gelen? Açıkçası henüz belli değil. Kimileri şeytanın kendisi diyor kimileri ise mutasyona uğramış dev bir sıçan. Sıçan olasılığını ben eliyorum çünkü kocaman elini gördüm ve bu bile bana yetti. Uğursuz şey duvarlara açtığı deliklerden ilerliyor ve gürültünüzü takip ediyor.

Gördüğüm kadarı ile envanter sistemi yine büyük bir öneme sahip. Öyle her şeyi cebinize atamıyorsunuz, bir sınırı var. Fazlalıkları sığınağın merkezi olarak tabir edebileceğim ve sıkça uğrayacağınız yerdeki sandığa bırakabilirsiniz. Ayrıca benzin bulursanız altın bulmuş gibi muamele edin çünkü jeneratöre benzin koyduğunuzda bir süre her koridor/oda aydınlanıyor. Tabi dediğim gibi bir süre ve süreyi arttırmak için de bazı koridorlara giden elektrik akışını kesmeniz mümkün. Artık işinize nasıl gelirse.

Oyunda kaçarken oluşan gerilim her zamanki gibi had safhada. Özellikle ses efektleri inanılmaz başarılı. Uzaktan gelen tıkırtılar, yakınlardan gelen çarpmalar ve tavandan düşen tozlara kadar her adımda geriliyorsunuz. Demo süresi 45 dakika olabilir ama bana saatler gibi geldi. Siz bu satırları okuduğunuzda yüksek ihtimal tam sürümü oynuyor olacağım. Esas oyunun incelemesiyle görüşmek üzere diyelim.

◆ **Olca Karasoy Moral**

Cardboard Town

4 ★★★★

Türk oyun sektörü yükseliyor!!!

Yapım: Stratera Games **Dağıtım:** Stratera Games **Tür:** Şehir Kurma, Kart Oyunu
Platform: PC **Web:** https://stratera.co

Merhabalar sevgili LEVEL ahalisi, umarım her şey gönlünüzce gidiyordur. İlk bakışa başlamadan önce izninizle Stratera Games'e bir şapka çıkarmak istiyorum çünkü ben bu oyuna bayıldım. Birçoğunuzun tanıdığı Dora Özsoy önderliğinde oyunlar geliştiren Stratera Games, Havsala ve Lighthouse Keeper'dan sonra şimdi de karşımıza Cardboard Town ile çıkıyor. Şehir kurma ve kart oyunlarını adeta tek potada birleştirmesi ile öne çıkan Cardboard Town'ı, dünyanın en tatlı görünen roguelike'ı olarak özetleyebilirim sanırım.

Şehir kurma oyunlarından alışık olduğumuz üzere, oyundaki ana amacımız dengeli bir popülasyon oluşturarak kaynaklarımızı iyi yönetmek. Burada Cardboard Town'ı diğer oyunlardan ayıran özelliği ise kart oynanışın şehir kurma temasına bu kadar iyi yedirmesi olmuş. Her gün, destemizden elimize oynayabileceğimiz rastgele kartlar geliyor. Her biri farklı değere sahip bu kartları elimizde bulunan paraya göre oynayabiliyoruz. Şehrimizde bulunan insan sayısı arttıkça seviye atlıyor ve daha çok paraya sahip olup daha güçlü kartları oynayabiliyoruz.

Oyunun kaybetme koşulu ise 3 ikaz lambasının yanması. Bu ikaz lambaları elinizde bulunan kaynaklar sıfırın altına düştüğünde ya da görev kartlarınızı tur süresi bitmeden oynayamadığınızda yanıyor. Aynı anda 3 ikaz lambası yandığında ise oynamış olduğunuz "Run"ı kaybediyor ve oyunun size verdiği çeşitli geliştirmelerle yeni "Run"a

başlıyorsunuz. İşte burada da bizi Cardboard Town'ın rogue-like yönü karşılıyor.

Şu anda erken erişimde olan oyunun dilerseniz ilk olarak negatif yönlerinden bahsetmek istiyorum. Her ne kadar negatif yönlerinden dediysem de bu başlıkta listeleyebileceğim tek şey ara ara karşıma çıkan denge problemleri oldu. Nedir bu denge problemi? Kart oyunu olmasından ötürü ister istemez içinde şans faktörü bulundurduğundan, oyun bazen aşırı acımasız olabiliyor. Düşük level'larda karşımıza çıkan görev kartları elinizi kolunuzu bağlayabiliyor ve bu tekrar ederse can sıkıcı olabiliyor. Bu durum biraz şansa bağlı olduğundan hiç karşılaşmamanız da muhtemel ama bir de bu sıkıntıyı tam sürümde ortadan kaldırabilirlerse tadından yenmez.

Gelelim şimdi benim Cardboard Town'a bayılma sebeplerime. Bir hikayeli oyun aşığı olsam da içinde hikaye olmayan ve saf oynanış mekanikleri ile karşımıza çıkan bu oyun, bana neden bu işi sevdiğimi hatırlattı resmen. Cardboard Town'ın başında geçirdiğim vakitte zamanın nasıl aktığını anlayamadığım bir bağımlılık yapıcı etkisi var. Öncelikle oyunun, çok rahatlatıcı ve aynı zamanda minimal görselliğiyle oyuncuyu kucaklayan bir yapısı bulunuyor. Tutorial kısmında bazı bilgiler gözünüzden kaçabilse de öğrenme eşiği düşük ve bu yüzden sizi kendisine çok çabuk bir şekilde bağlayabiliyor.

Destenizden elinize gelen her kartın önemli bir rolü var. Başta bahsettiğim gibi her ne kadar bir kart oyunu olduğundan içinde şans faktörü olsa da kartlarınızı dikkatli ve düşünerek oynamalısınız. Günün sonunda oyun içerisinde karşınıza çıkabilecek "Felaket ve Bela" gibi içerikler her yeni güne geçmeyi tabiri caizse aşırı heyecanlı bir hale getirmiş. Bu gibi içerikler nedeniyle hamlenizi yapmadan destenizi incelemeli ve zaman zaman gerçekleşmemiş felaketleri hesaba katarak oynamalısınız.

Sonuca gelecek olursak, anlaşıldığı üzere ben Cardboard Town'ı çok sevdim. Her ne kadar şimdilik erken erişimde bulunsa da Cardboard Town size bunu pek hissettirmiyor. Açıkçası birbirinden farklı 3 türü bu kadar iyi birleştirebilen ve üstüne kendine özgü içeriklerle besleyen yapımların sayısı bir elin parmağını geçmez. Bu nedenle türü sevmeyenler bile bu oyuna bir şans vermeli. Son olarak, bence Stratera Games'in elinde aşırı başarılı ve belki de yeni bir türün temellerini atan bir yapım bulunuyor. Umarım erken erişimden çıkarken ekibe bu başarı yetmez ve özgün içeriklerin sayısını arttırarak gözlerini daha yükseğe dikerler.

◆ **Ertuğrul Burak Emanet**

Yapımcı: Red Barrels **Dağıtımcı:** Red Barrels **Tür:** Aksiyon, Korku **Platform:** PC **Web:** redbarrelsgames.com/games/the-outlast-trials/ **Çıkış Tarihi:** Erken Erişimde

The Outlast Trials

3 ★★★

Biz bu seriyi böyle bilmezdik...

Red Barrels yıllardır insanları alıştırdığı ve aslında bir bakıma her korku oyunun isminin anıldığı bir seri ortaya çıkarttı. Son dönemde korku türünün en bilineni, Outlast. Evet Amnesia diyenler de olur ama şimdi kabul edelim, bu stüdyo biraz abarttı.
Bilmeyenler için de küçük bir not geçeyim. Outlast serisinin en bilindik olayı ve onu meşhur edip bu kadar sevdiren izlettiren tarafı aslında oyunda tamamen savunmasız, çaresiz ve bir o kadar da silahsız olmak. Elinizdeki video kameranızla gölgelerde dolanıp dikkat çekmemek, saklanmak ve tabii ki manyak insanlardan olabildiğince hızlı kaçmak.

Peki biz burada ne yapıyoruz böyle?

İyi ve kötü yönlerinin olduğunu unutmadan incelemeye geçelim. Stüdyo çoğu korku oyununun zorlandığı yeni bir şey eklemiş oyuna, eşli yani co-op oyun. Evet, ilk duyduğumda garip gelmişti. Outlast'ı ya da aslında korkuyu asıl korkunç yapan tek oluşumuz değil miydi? Belki de değildi.
En fazla dört arkadaşınızla oynayacağınız bir çığlık simülatörüne hoş geldiniz öncelikle. Oyun erken erişim olarak çıktı, yani her çıkan oyun gibi bitmemiş, eksik ve o kadar da buglı bir oyun sizleri bekliyor. Yani her yönüyle, erken erişimin hakkını veriyorlar.
Saw filmi gibi bir ortamda başlıyorsunuz oyuna. Karşılaşacağınız korkunç kan dolu görüntülere karşı beraber savaşıp ve çalışıp bunların üstesinden gelmeye çalışmak ana amacımız. Bir önceki Outlast oyunlarında az da olsa hikayeye önem veren yapım, bu sefer paraları oraya yatırmamış. Yani şeytan kadar kötü şirket olan Murkoff Corporation tarafından bilinmeyen bir rehabilitasyon merkezinde esir tutuluyorsunuz. Sonra cinayetler vuku buluyor derken olayın içinde sizde yanıyorsunuz. Ne kadar özel bir yazılmış hikaye değil mi? Tabii etrafta topladığınız bir anlam da ifade etmeyen birkaç belge ile sizlere hikaye anlatılıyor ama emin olun amacınız "ayy ben hikayeyi çok merak ediyorum" olmuyor bu sefer. "Yok ben neredeyim, neden geldim?" diye sorgulatmıyor oyun, o kadar derin değil. Zaten bizim genel olarak amacımız hikaye değil sanırım, milletin kafasını uçuranları, ne bileyim birbirini kesme makinesinde biçenleri falan seyretmek. Yanlış mıyım? Hatta bence bazı noktalarda şiddeti, kanı ve gerçekçi acıyı

fazla abartmışlar diyebilirim. Dikkat. Öyle sahneler var ki yapımcı sanki gözümüze ve ağzımıza abartılı, ekstrem rahatsız edici şiddet tıkıyor. Biraz fazla denemiş.

Oyunda üç farklı harita mevcut ve hepsinin ayrı bir hedefi var, hepsini ölmeden tamamlamamız gerekiyor. Garip çarpık hikayeleri var ayrı ayrı. Spoil etmek istemem konularını. Bunları yaparken bir Outlast klasiği, tabii ki sizi kovalayan ve durmayan kafayı yemiş deliler. Biz bunlara alışkınız ya. Olabildiğince az ses çıkarmamız gereken yerlerde bize verilen hedefler ekstrem gürültülü olduğundan bir noktada kaos ve paniğe sürüklüyor oynanışı. İstenilen de bu zaten.

Seviye atlamayı hedeflerinizi tamamladıkça gerçekleştiriyor ve belirli yetenekleri ve boostları açabiliyorsunuz. Bu da aslında bir sonra haritayı oynama isteği uyandıran bir sebep oluyor. Kısa ve çok zaman yemeyen 5-6 tane daha harita var, ama ana haritalar cidden garip eğlenceli. Ana hedef dediklerim üç adet zaten. Zorluk seviyelerini zaman geçtikçe de açabilirsiniz. Örneğin daha fazla size hasar veren düşmanlardan tut daha fazla tuzaklı haritalara, daha az kaynak verilmesine kadar seçenekler var.

Bu arada bahsetmedik ama, bu oyunda da milleti harcayabileceğiniz ya da savaşabileceğiniz bir silahınız yok. Şaşırtmadı. Her zamanki gibi gölgelerden ilerleyip sinsice yolumuza devam ediyoruz. Şşşşş! Yatak altları, variller, gardroplar. Biz bunlardan razıyız. Ama bu noktada bizi diğer oyunlardan ayıran özellik yakamızdan tutuyor. Nedir bunlar? Düşmanları sersemletebileceğimiz tuğlalar, dikkat dağıtmak için attığımız şişeler ve hatta kendimizi iyileştirebileceğimiz yardım kitleri. Evet. Bu tam anlamıyla farklı bir oyun gibi di mi? Katılıyorum. Oyun The Last of Us'a döndü, sorry.

Biz buradan nasıl kaçacağız?

Zehirli gazlardan az çekmedik. Evet. Düşmanlar sizlere zehirli bir gaz attığında ve maruz kalırsanız yavaştan hayaller görmeye başlıyorsunuz. Ve gerçekten zarar veriyorlar size. Mesela siz gaza maruz kaldınız ama arkadaşlarınız kalmadı, onlarla olmayan bir düşmana karşı uyarmak o onların da panik yapıp görmemesi ama sizin hayal görmeniz çok değerli. Haha, inanılmaz eğlenceli.

Oyunda seçebileceğiniz sınıflarda var 4 adet. Her sınıf için ayrı bir donanım sağlıyor size. Demin bahsettiğim olay. Örneğin, iyileştirme alanı olan ya da sersemletme bombası atan sınıflar falan var direkt. Evet hala Outlast oyunundan bahsediyorum, Rainbow Six Siege değil.

Oyunda co-op oynuyorsanız ikizleriniz oluyor. Evet. Yanınızdaki kişinin ismini iyi ezberleyin yoksa oyun fena yiyor sizi. Oyunda asla değişmeyecek jump-scareler de hala mevcut.

Bunlar artık kaldırılsın valla ya, çok ucuz geliyor bana özür dilerim sevenlerinden de. Tadım kaçıyor.

Oyunun alanı kaybolmaya da çok müsait bence. Her haritaya girdiğinizde baştan ve rastgele şekilde oluşuyor. Yani yollardır, kapalı kapılardır, sıkışmış yollar, kırılabilir ya da tuzaklı kapılar, düşmanların dolandığı alanlar falan bunlar sürekli değişiyor. Can sıkıcı. Ama heyecanlandırıcı. Haritalar da gereksiz geniş yapıldığından ve alan gezme ile bir kaynak bulmanızı istediğinden ben tertemiz sürekli kayboldum. Bu benim af edersiniz mallığımdan da kaynaklanıyor olabilir. Ama başlarda kabul edelim siz de kaybolacaksınız ya da kayboldunuz. (Lütfen evet de.) Eğer rastgele insanlarla girdiyseniz sesli olarak bağırarak falan da yardım alabilirsiniz bir sıkıntı yaşadığınızda, yoksa tabii ki Discord en temizi.

Oyunun bir noktada seviye yükseltmeleri alarak ilerlediğinizde zorluğunun sizi epey bir etkilemediğini ve oyunun düştüğünü hissediyorsunuz. Yapımcının bence zorlandığı noktalardan birisi bu. Görevleri 5 dakikadan kısa sürede bitirenler vardı. BRUH. Peki bu oyunu tek oynamak? Arkadaşım yok usta diyebilecek çok kişi vardır eminim. Ya da TR şartlarında 280₺ olan oyunu bile almak sıkıntılı olduğundan anlayabilirim. Oyun kesinlikle online kişilerle oynansın diye yapılmış, tek oyuncuda da sıkıntı yok. Oynanır. Ama multi yapısı daha destekli hedeflerde. Daha efektif sonuç veriyor. Performans bakımından bir sıkıntı yaşamadım. Malumunuz son zamanlarda çıkan PC oyunlarının optimize şekilde elimize gelmesi imkansıza yakın bir olasılık olmuştu. Outlast Trials benim için sınıfta kalmadı. Erken erişim olsa da...

Bu biraz Outlast-varimsi bir oyun olmuş gibi. Yani başta bahsettiğim olayın arkasındayım. Oyunda tek olmak inanılmaz sizi geriyorken, birkaç kişi oyuna girmek o olayı öldürmüş. Gülerek korkmak, kahkahalar ile gerilmek ayrı bir duyguymuş. Serilerden bu denli ayrılmış Trials. Mesela ölüp arkadaşının senin kurtarmasını çayını içerek de izlemezsin ya. Erken erişim olmasından kaynaklı yaşadığım sıkıntılar elbette vardı. Mesela saklandığım yatak altının önünde manyak düşmanın 15 dakika boyunca daire çizmesini izlemek gibi, ya da varilde saklanırken gözlerini bana dikip öylece kala kalmaları. Garip ama olur öyle şeyler, insanı daha da geriyor diye yorumladım.

Kısacası, bu şekilde bir korku oyunu taslağının bu denli eğlendirmesi ve geriyor olması Red Barrels için güzel bir başarı olmuş. Hem eğlendim hem de korktum. Tartışılabilir olsa da bence arkadaşlarla çok daha iyi bir deneyim sunuyor. Çoğu oyunumu rastgele insanlarla oynadığımdan bunu diyebilirim. Umarım daha fazla harita ve kaynak eklemeleri yaparlar, ki öyle olur muhtemelen.

◆ **Şeyma Özgür**

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN

Gençlik Dergisi

30 POSTER

50 STICKER

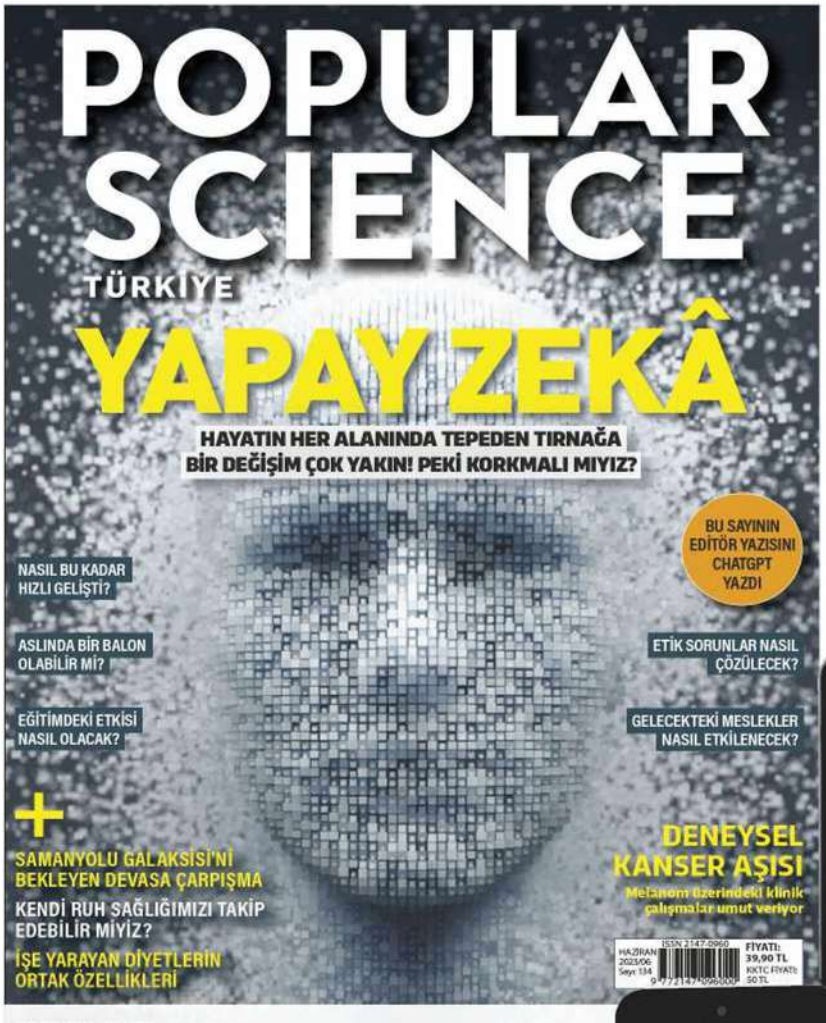
+

16 HAFIZA KARTI OYUNU

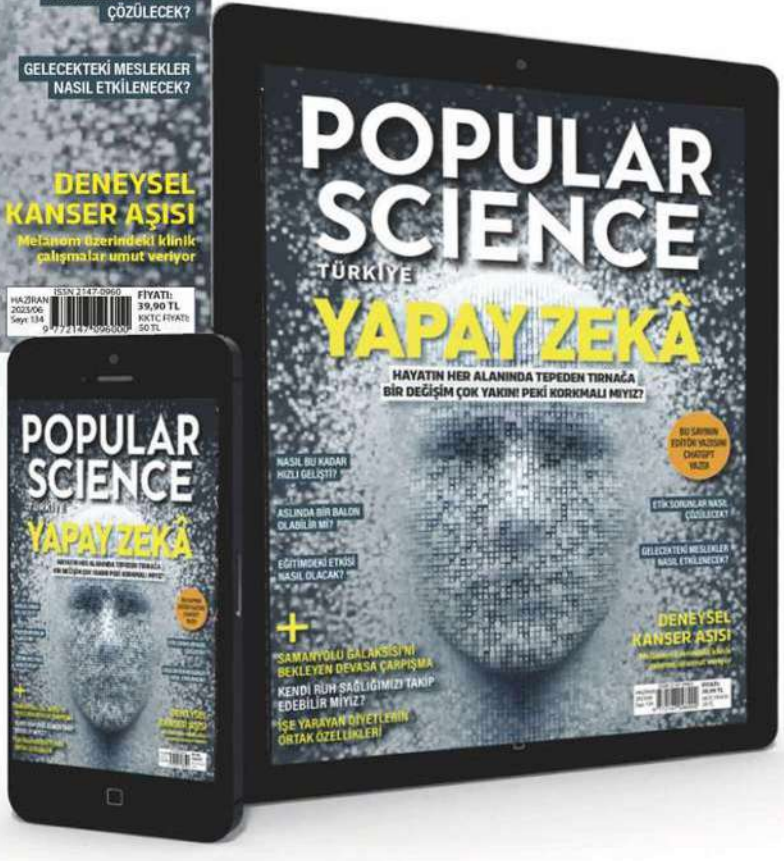
www.heygirl.com.tr

f facebook.com/heygirldergisi twitter.com/heygirlonline instagram.com/heygirlonline

POPULAR SCIENCE
HER AY YANINIZDA!



Satın almak için tıklayın



POPULAR SCIENCE'DA BU AY,

YAPAY ZEKÂ İLE BAŞLAYAN YENİ DÖNEME HAZIRLANMAK İÇİN NELER YAPABİLİRİZ?

www.popsci.com.tr

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

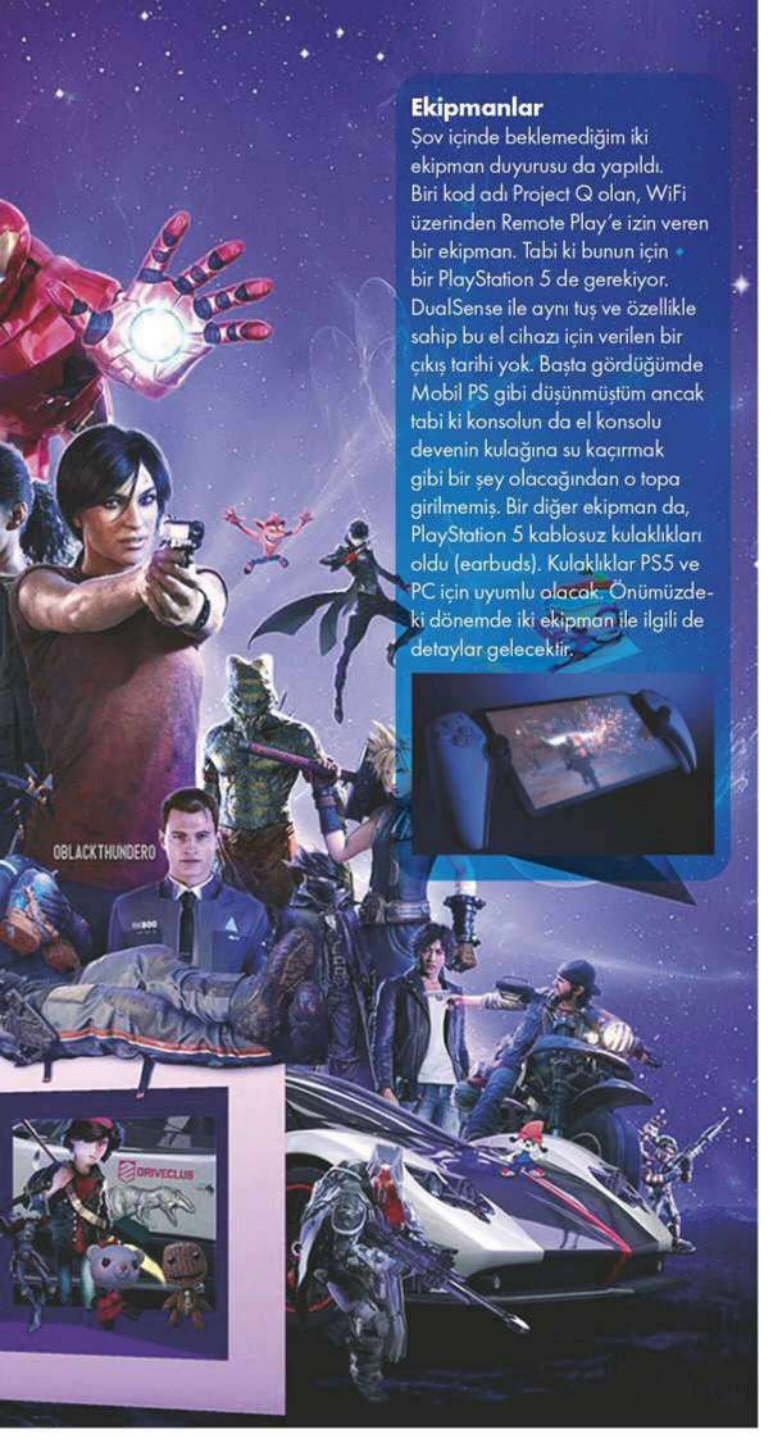
PLAYSTATION SHOWCASE 2023'ÜN ARDINDAN

Selam sevgili okur, yine bir şov ile karşınızdayım. 24 Mayıs'ı 25 Mayıs'a bağlayan gece, saat 23:00te başlayıp yaklaşık 1 saat kadar süren şov, oldukça sade, lafı olduğunda konuşan bir tavırda takdirimi kazandı. Keşke biraz daha görsek dediğim şeyler vardı, ancak herkesin tatmin olacağı bir senaryo oldukça zor. Gerçekleşmeyen sözlerdense, ayağı yere basan bilgileri normalden daha da çok tercih ediyoruz şu sıralar. Aşağıda, şov boyunca aldığım notlardan ve firmaların daha sonra yaptıkları duyurulardan derlediğim notları bulabilirsiniz. İyi okumalar!

PLAYSTATION SHOWCASE 2023 GÖSTERİLENLER

Marvel's Spider-Man 2

Şovun sonunda, PlayStation'un sunumda en çok vakit ayırdığı oyun, yapıldığını bildiğimiz Marvel's Spider-Man 2 oldu. 2023 Sohbahar'da PlayStation sahiplerinin kavuşacağı müjdesini de verdiler. Gösterilen uzun oynanış sekansında ilk dikkat çeken Peter Parker'ın artık Symbiote kostümü ile dolaşması. Peter'in dövüştüğü, siyah kostümün getirdiği özelliklerden adam dövme olanlarını uygulamalı izliyoruz, kalan özelliklerden kabalık ve denyoluğu ise gösterilen 10 dakikalık bölümde birkaç kere gördük. Muhtemelen bu da hikâyenin bir bölümünde Miles ile Parker arasında enteresan diyaloglara şahit olabileceğimizi gösteriyor. Neticede bir noktada bu çatışmanın yaşanması ve symbiote'un ayrılması gerekiyor. Oyun içerisinde tıpkı GTA V'te



Ekipmanlar

Şov içinde beklemediğim iki ekipman duyurusu da yapıldı. Biri kod adı Project Q olan, WiFi üzerinden Remote Play'e izin veren bir ekipman. Tabi ki bunun için bir PlayStation 5 de gerekiyor. DualSense ile aynı tuş ve özellikle sahip bu el cihazı için verilen bir çıkış tarihi yok. Başta gördüğümde Mobil PS gibi düşünmüştüm ancak tabi ki konsolun da el konsolu devenin kulağına su kaçırmak gibi bir şey olacağından o topa girilmemiş. Bir diğer ekipman da, PlayStation 5 kablosuz kulaklıkları oldu (earbuds). Kulaklıklar PS5 ve PC için uyumlu olacak. Önümüzdeki dönemde iki ekipman ile ilgili de detaylar gelecektir.

gördüğümüz gibi ana karakterler arası geçiş var. Bunun görevlerde olacağı kesin, ancak açık dünyada nasıl bir ilerleme olacağı meçhul. Ancak oyunda Co-op olmayacağı kesin. Ana kötümüz Kraven the Hunter gibi görünüyor, gösterilen oynanış videosunda da Lizard'ı kovalıyoruz. Oyun 2023 sohbaharında PS5'e geliyor. PC'ye de geleceğini düşünüyoruz ancak tabi ki bunun için henüz çok erken.

Metal Gear Solid Delta: Snake Eater

Sunumdan önce aldığım tek not Snake Eater ile ilgiliydi (ne yazdığım bende kalsın). Yapıldığını duyduğumuz oyun hakkında detay görmedik ancak takip eden günlerde KONAMI'nin paylaştığı birkaç görsel ve Snake'in çizimi bile heyecana yetti. İsimdeki Delta sizin de dikkatinizi çekmişse, amacı yapılan değişimin, yapıyı (total yapıyı) değiştirmediğinin sembolü. Bunu destekleyen açıklamalar da mevcut. Seslendirme kadrosunun eski yapım ile aynı olacağı, hikayeye ve oyun dizaynında sadık kalınacağının sözlerini, oyuncular olarak birinci elden aldık. Bu, Snake'i seslendirenin David Hayter olabileceği anlamına da geliyor. Duyurunun yanı sıra, bir sevindirici haber de Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1'in gelişi oldu. Serinin 35 yıldönümünü kutlayan bu koleksiyon, ilk 3 oyunun 2023 sohbaharda yeni konsollarda oynayabileceğimiz anlamına geliyor. Snake Eater, MGS serisinin kronolojik olarak ilk oyunu olduğu için başlangıç için uygun bir nokta görünüyor. Ancak eğer verilen sözler uygulama olarak da karşılığını bulursa, KONAMI'nin bu seride daha çok işi var.

Marathon

Bungie'nin 1992'de Mac'te yayınladığı oyunla aynı ismi taşıyan Marathon, şovda kimsenin beklemediği bir sürpriz oldu. Orijinal oyunun bir devamı olmasa da Bungie iki oyunun da aynı evrende geçtiğini doğruladı. PlayStation'a göre de Marathon'da bir tek kişilik senaryo olmayacak. PvP odaklı oyun, PS, Xbox ve PC'de oynanabilecek. Birden fazla platformda, veya farklı platformda arkadaşlarıyla oynamak isteyenler için cross-play ve cross-save de oyunda mevcut. Tau Ceti IV gezegenine ziyaretimizin ise henüz bir tarihi yok.

Destiny 2: The Final Shape

Gecenin ikinci Bungie sürprizi Light and Darkness hikayesinin sonu olacak The Final Shape duyurusu oldu. Forsaken'den tanıdığımız Cayde-6'yı da kısa tanıtımda gördük. Detaylar için 22 Ağustos'taki Destiny 2 Showcase'i takviminize ekleyin.

Street Fighter 6

Siz okuduğunuzda çıkmış olacak olan Street Fighter 6'nın Hikâye Modu ile ilgili birkaç detay gördük. Karakterini oluştur, efsanelerden ders al gibi bir format göreceğiz. Bence konsept olarak eğer zorlama bir hikayesi yoksa oldukça iyi olabilecek bir yenilik. Hatta TEKKEN ve SoulCalibur'a daha yakın biri olarak benim bile ilgimi çekebilir iyi bir mod ise.

Dragon's Dogma II

Bu şovda ilk 3ümü yapsam dahil olacak Dragon's Dogma'nın devam oyunu Drogon's Dogma II, serinin 2012'daki macerasını devam ettirecek. 10 yıllık hikayenin devamı hakkında neredeyse hiçbir şey bilmiyoruz. Harika göründüğünü kabul etmem lazım. PS, Xbox ve Steam'e geleceği kesin ancak bir çıkış tarihi yok.

Alan Wake 2

Control ile sempatimi kazanan Remedy'nin, en az Control kadar iyi bir oyununun devamı. Alan Wake 2, uzun süredir kendisini bekleyenleri 17 Ekim'de kucaklıyor olacak. PS5, Xbox Series X/S ve PC'ye gelecek oyun, Alan Wake'in yanı sıra bir FBI ajanı olan, Saga Anderson'un hikayesine de bizi

konuk edecek. Saga Anderson'u oynayan aktris hanımefendiyi This is Us'taki Zoe Baker rolüyle hatırlayabilirsiniz. Trailer'da Sam Lake'i de gördük, bir yerlerden de Director Faden görürsem ben tamamım.

Final Fantasy XVI

Ya rabbim bu nasıl bir epikliktir. Fragmanı gördüğümüz süre boyunca düşüncem sadece bu yöndeydi. 22 Haziran'da PS'ye özel olarak çıkacak oyunun evreninden çeşitli karakterleri ve düşmanları gördük. PS özel olması bir kesimi üzecek, ancak ben başarılı bir çıkış yaptıkları takdirde PC pazarını yok sayacaklarını düşünmüyorum. Windows Edition kokusu alıyorum.

Assassin's Creed: Mirage

Shohreh Aghdashloo'nun sesiyle Assassin's Creed Mirage'ın oynanışıyla ilgili ilk görüntüleri görmüş olduk. Oyunun gizlilik odaklı olacağını daha önceden biliyorduk. Ancak yeni mekanikler arasında korumalara rüşvet verme, birkaç tane hedefi aynı anda öldürmenizi sağlayan Assassin's Focus var. 12 Ekim'de Bağdat'ta Basim bizi bekliyor olacak.

Ghostrunner 2

Koşup zıplayıp adam kestiğimiz oyun Ghostrunner'ın devam oyunu yakında. İlk oyun ile benzer bir oynanış gördüğümüz fragmanda motosikletli aksiyonlara da giriyoruz gibi görünüyor. 2023'te PS, Xbox ve PC'ye gelecek oyunun tarihi henüz belli değil.

The Talos Principle 2

Kendine has bir bulmaca ve sanat tasarımı olan The Talos Principle'ın devam oyunu The Talos Principle 2, duyurulduğu 2021 yılından sonra tekrar karşımıza çıktı. Felsefi bir tarafı da olan oyunun, devam oyununda da bu yapıyı sürdüreceğini biliyoruz. Oyun bu yıl çıkışı gerçekleştirecek. Xbox'a da geldiğini belirtelim.

Fairgame$

Şovda ilk gösterilen oyun olan Fairgame$, soygun oyunlarına bir yenisini ekleyecek. Haven studio tarafından geliştirilen yapım, stüdyonun da ilk oyunu olması sebebiyle bende bir şüphe uyandırsa da fena görünmüyor. PS5 ve PC'ye gelecek ancak henüz bir tarihimiz yok.

Helldivers 2

"Eski oyunların yıllar sonraki devamı" kumarı ne kadar başarılı olur bilmiyorum, ancak 2015'te çıkan Helldivers, gayet sevilen bir yapımdı. Arrowhead Game Studios tarafından geliştirilecek ikinci oyun, üçüncü bakış açısından bol bol uzaylı kanıyla muhatap olacağımız anlamına geliyor. Bu sene PS5 ve PC için geleceği kesin. Xbox için bir haber yok.

The Plucky Squire

Yaklaşık bir sene önce gördüğümüz şahane animasyon The Plucky Squire'a ait bir oynanış videosu daha gördük. Macera, romanların içinde ve gerçek dünyada, 2 boyutlu ve 3 boyutlu olarak değişen bir oynanışa sahip. Jot ve arkadaşları 2023'de PS ve Xbox'ta bizimle olacaklar. Devolver Digital'in bugüne kadar karavana bir kurşunu yok gibi bir şey.

Neva

Çok sevdiğim GRIS'in yapımcılarından, yine içimizi buracak bir yapım geliyor. Neva 2024'te çıkışını yapacak. Hikayesi ile ilgili çok bir detayımız olmasa da, fragmanda yavruyu kucağımıza tutuşturdular, kolay kolay bırakamayacağız gibi. Xbox'a da gelecek.

Foamstars

Benim bulaşık yıkarken oluşan ortamı oyun yapmışlar. İşin güzel yanı çok iyi duruyor. Splatoon'un gittiği yoldan giden yapımın arkasında Square Enix var. 4v4 mücadele sergilenecek oyun, Xbox ve PC için suya sabuna dokunmamış gibi görünüyor. Çıkış tarihimiz yok, PS4 ve PS5 için geliyor.

Teardown (PS5)

Tüm olayı her şeyin parçalanması gibi görünen, bir bakıma bunun üzerine ciddi bir akış inşa eden Teardown, PS5'e geleceğini duyurdu. Oyun hali hazırda Steam için oynanabilir durumda ve sürekli güncelleme alıyor. Fragmanın sonunda çatıyı kırıp PS5'i de indirmek Teardown'a yakışırdı zaten.

Towers of Aghasba

Doğa içinde süzülüyoruz desem fragmanı özetlemiş oluyorum. 2024'te gelecek oyunla ilgili çok bir bilgimiz yok. Doğa, süzülme, kocaman hayvan ve yaratıklar şeklinde özetleyebiliriz.

Cat Quest: Pirates of the Purribean

Cat Quest, kendini ciddiye almamaya devam edip, kedileri neden korsan yapmıyoruz düşüncesi ile yola çıkılmış gibi görünüyor. 2024'te gelecek. Xbox'a da çıkış yapacak.

Revenant Hill

Siyah bir kedinin koşturup durduğu fragman, bize oynanışla ilgili pek bir fikir vermese de tatlı görünen bir oyun bizi bekliyor gibi. 2017'de çıkan Night in the Woods'un

yapımcılarından PS4 ve PS5 için geliyor.

Phantom Blade Zero

Phantom Blade 0, bir hack and slash RPG oyunu. Çevre kullanımı, dövüş mekanikleri ile izlemesi çok keyifli duruyor. The Order tarafından sürgün edilmiş bir Dark Raider olan Soul'u oynayacağız ve Wulin'in karanlık sırlarını açığa çıkaracağız. Her ne kadar öyleymiş gibi dursa da kendisi Soulslike bir oyun olmaya çalışmıyor. İlgimi çekti yalan yok.

Sword of the Sea

Abzu, Pathless yapımcılarının geliştirdiği Sword of the Sea, bizi terk edilmiş bir gerçeklikte, Hoversword (snowboard, skateboard ve hoverboard birleşimi) kullanarak yaptığımız bir macerayı anlatıyor. Oyun fena durmuyor. PS5'e gelecek, belirli bir tarih yok.

Ultros

Güzel bir Metroidvania her dönemde oynanır. Ultros, renkleriyle, kesinlikle normal kafayla erişilemeyecek sanat tasarımıyla bu konuda kararlı bir aday gibi duruyor. PS4, PS5 ve PC için bekliyoruz.

Immortals of Aveum

Tek kişilik, FPS ve büyüyü birleştiren yapım Immortals of Aveum'dan yeni oynanış videosunu gördük. 20 Temmuz'da PS5, Xbox Series X/S, PC için gelecek olan oyun, EA Originals etiketi de taşıyor. Daha önce EA Originals etiketiyle It Takes Two, Unravel serisini ve en son Wild Hearts'ı görmüştük. Hakkında hayırlısı (büyü ve hayır?).

Concord

Firewalk Studios'un ilk AAA yapımı (zaten ilk yapımı) çoklu oyuncu FPS oyunu Concord'u ilk defa gördük. Sıralaması ironik oldu ama bu oyunda da Aveum'un zıttı bilim kurgu tarafına el atıyoruz. Firewalk'ı kuran ekibin arkasında Bungie ve Activision'dan isimler var.

Tower of Fantasy

Hali hazırda yaklaşık bir yıldır PC ve mobil tarafta aktif olan Tower of Fantasy, PlayStation ortamına gelişini de bu şovda müjdeledi. Kendisi bir MMO. Oynaması ücretsiz. Konsolda da ücretsiz geleceğini tahmin ediyorum.

PS VR2 Bölümü

Beat Saber Queen Music Pack

İki elimizde kılıç, sağa sola sallayıp müzik yapıyoruz dediğimiz, VR'ın şaheserlerinden Beat Saber'ın Queen Music Pack'i ve PS VR2'ye gelişi duyuruldu. Seveni çok sevecektir, şahsen VR'daki en iyi şeylerden biri. Galileo, Figaro – magnificoo

Resident Evil 4 VR Mode

Yılın en iyi projelerinden biri olan Resident Evil 4 Remake'in, VR Mode'u geliyor. Artık daha da meşhur olan o köy için "adeta oradayım" hissini ne kadar istiyorum emin değilim ama isteyeni için PS VR2 geliştirme süreci devam ediyor.

Arizona Sunshine 2

İlk oyunu 2016da çıkan Arizone Sunshine, ikinci oyunu ile geliyor. Mizah yapıp zombi vuruyoruz dersem sanırım özetlemiş oluyorum. İlk oyunu denemek isteyenler için PC'de de mevcut. İkinci oyun için şu anda yıl içinde gelecek PS VR2 ve PC'ye geliyor.

Crossfire: Sierra Squad

Serbest bir oynanıştansa, rail-shooter tarzına daha yakın gördüğüm Crossfire: Sierra Squad 2023'te geliyor. 13 bölümlü senaryo, 2 kişilik co-op ve 4 kişilik Horde Mode gibi sözleri var.

Five Nights at Freddy's: Help Wanted 2

Yeterince korkmuyormuşuz gibi PS VR2'ye de gelecek olan korku oyunu Five Nights at Freddy's: Help Wanted 2, yeni korkulacak şeyler, mini oyunlar ve hikayesi ile peşimizden usul usul geliyor. Fragmandaki korku öğesini önceden tahmin ettim ama 2023 yılında çıkacak oyunun tarihini edemiyorum. Acele etmese de olur.

Synapse

nDreams tarafından geliştirilen Synapse, bir elimizde silah, bir elimizde telekinezi ile soyut ortamlarda aksiyonun peşinden gidiyoruz. İlginç duruyor, 2023 yılında PS VR2'ye özel olarak çıkışını yapacak.

◆ Mehmet Nalçakan

BİR ZELDA EFSANESİ....

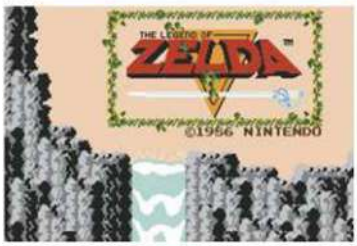
Dile kolay tamı tamına 37 sene. The Legend of Zelda furyası hayatımıza gireli tam 37 yıl olmuş. 37. Yılında da oldukça iddialı –yılın oyunu olacağını düşünüyorum- bir oyunla geldi: Tears of Kingdom. Tabii biz de boş durmadık ve Link'in hikayesini, nerelere gidip hangi maceralara girdiğini baştan sona aktarmaya çalıştık. Güzel boss dövüşlerini, eşyalarını hatırlamaya, hafızamızı tazelemeye çalıştık. Sırf Zelda ismi için tasarlanmış konsollara göz attık.

LİNK'İN HİKAYESİ – NEREDEN NEREYE

Aslında Link'in maceralarına ve yaşadıklarını hatırlamadan önce, en başta olanlara, yolculuğumuzun başına ve Triforce'a değinmemiz gerekiyor sevgili okur. Legend of Zelda'nın bir aşığıysanız, Hyrule diyarının üç büyük tanrıça tarafından yaratıldığını bilirsiniz. Din; gücün tanrıçası, Nayru; bilgeliğin tanrıçası ve Farore; cesaretin tanrıçası. Bu üç tanrıça Triforce denilen gücü, diyarın en güçlü tanrıçası Hylia'ya veriyor ve onu koruyucu olarak seçiyorlar. Triforce denilen güç de, sahibi olan kişinin dileğini yerine getiren muhteşem bir güç.
Bu güç de tabii kendini ağırdan satıyor. Triforce'un size tam olarak hizmet etmesi için güç, bilgelik ve cesaretin kalbinizde dengede olması gerekiyor. Eğer dengede değilse ya hep ya hiç demiyor Triforce. En çok ağırlık ne taraftaysa o özelliğinizi arttırıyor. Yani dünyayı karanlığa da sürükleyebilirsiniz, aydınlığa da.

THE LEGEND OF ZELDA

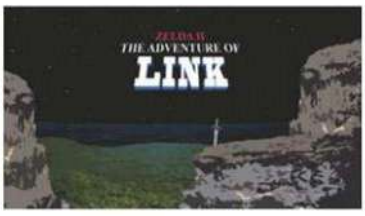
İlk olarak Ganon liderliğinde bir ordu, Hyrule'a saldırır ve Triforce'a göz dikerler ve iki parçasını alırlar. Zelda ise Triforce'dan kalan tek parça bilgelik kısmını 8'e böler ve ülkenin çeşitli yerlerindeki gizli zindanlarda saklar. Kaçırılmadan hemen önce de, bakıcısı olan Impa'ya krallığı kurtaracak kadar cesur birini bulmasını söyler. Impanın başı Ganon'un adamları tarafından belaya girdiğinde, Link çıkagelir ve elbette onu kurtarır. Impa durumu Link'e anlatır ve



gerçek kahramanımız olaya aracı klas bir şekilde park edip selam veren dayı gibi giriş yapmış olur.
Sekiz zindanı gezen ve koruyucuları öldüren Link, parçaları birleştirmiş olur ve bilgelik gücüne sahip olur. Bu güçle birlikte Ganon'un da karşısına çıkar ve gümüş oku yardımıyla onu diğer tarafa gönderir. Böylece Hyrule'a tekrar barış hakim olur.

ADVENTURE OF LINK

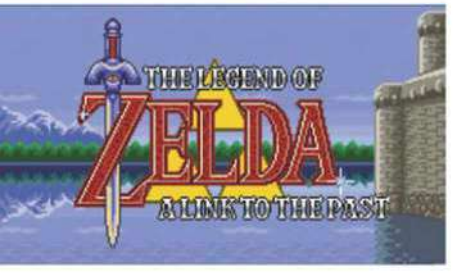
Serinin ikinci oyunu Adventure of Link'de ise artık Link 16 yaşına basmıştır ve ilk oyunun olaylarından tam 6 sene geçmiştir. Günlerden bir gün, elinin arkasında garip bir işaret fark eder Link ve Impa'yı arayıp bu işareti sormak için yola çıkar. Impa hayli şaşırarak onu Kuzey Kalesine götürür. Elindeki işaretle



aynı olan büyülü bir kapının önüne gelirler. Uzun süredir kapalı olan bu kapı, Link'in haşmetiyle açılır ve içeride Legend of Zelda'nın gerçek kaynağı olan Prenses Zelda uyuyor vaziyette görünür.
Uzun zaman önce Zelda'nın erkek kardeşi, Triforce'un cesaret kısmının sırları için Zelda'ya baskı kurar. Bu baskı sonucunda Zelda büyülenir ve uzun bir uykuya yatar. Erkek kardeşi büyük bir üzüntü duyar ve onu bir gün uyanır umuduyla kaleye kapatır. Bundan sonra da kraliyet üyelerinin tüm kız çocuklarına Zelda ismi verilmesini emreder. Impa, Link'in elindeki işaretin Zelda'yı uyandırabilecek seçilmiş kahraman olduğunu söyler ve 6 adet kristal ve Link'in daha önce görmediği bir dille yazılmış olan kadim yazıları verir. Link daha önce hiçbir şekilde bu yazıları ve dili görmemesine rağmen okuyabildiğini fark eder. Kristalleri altı saraya yerleştirmekle görevlendirilen Link, bu görevi de başarıyla yerine getirir. En sonunda Büyük Saray'a girer, kendi gölgesiyle girdiği mücadeleden başı dik bir şekilde ayrılır. Triforce'un tüm parçalarını toplayan Link, Zelda'nın başında Uyan Uyan Uyaaan diye türkü çığırır ve sonunda onu uzun uykusundan uyandırır.

A LINK TO THE PAST

Hyrule ülkesinde çıkan irili ufaklı sıkıntılar sebebiyle büyücü Agahnim olaya el atıyor ve olayları kolay bir şekilde bastırıyor. Başarılarından ötürü tahtın baş danışmanı olarak atanıyor ve kısa süre sonra kralı da etkisi altına alıyor. Bununla birlikte 7 bilgenin torunu olan 6 bakireyi kaçırıyor. Bunlar olurken biz de sessiz sakin hayatımızı amcamızla birlikte kalenin yakınlarında geçiriyoruz.
Zelda'nın da o kaçırılan ve hapsedilen kızlardan biri olduğunu, bizden yardım istediğini gaipten sesler duyarak anlıyoruz. Tam bu sırada amcamız kılıcını kuşağını hazırlamış maceraya çıkıyor ve bize evde kalmamızı söylüyor. Tabii Link bu dinler mi? Peşinden gidiyoruz ama geç kalıyoruz. Ölümcül yaraları almış durumda buluyoruz amcamızı. Hazırladığı eşyaları bize bırakıyor son sözü olarak Zelda'yı kurtarmamızı söylüyor ve son nefesini veriyor.
Bu dünyada da yine Hyrule'u kurtarmak için 7 tutsak bakireyi bu dünyada dağılmış zindanlardan kurtarmamız gerekiyor. Prenses Zelda da dahil olmak üzere bu kişileri kurtardıktan sonra onların da yardımıyla Agahnim ile tekrar karşılaşıyoruz ve sonuç değişmiyor. Ama bu sefer Ganon, Agahnimin bedeninden çıkıyor ve kayıplara karışıyor. Yani meğerse Ganon tuzlukmuş. Ganon'u görür görmez kovalıyoruz ve karanlık dünyanın merkezinde güç piramidinin içinde onunla amansız bir savaşa tutuşuyoruz. Ganon'u öldürüyor ve Hyrule'u Ganon müdahale etmeden önceki durumuna getiriyoruz. Yine dünyayı kurtarmış oluyoruz.



LINK'S AWAKENING

Link, Hyrule'den gemisiyle ayrılırken bir fırtınaya yakalanıyor. Gözünü açtığında Koholint adasında olduğunu fark ediyor, Master Sword'u buluyor ve ayrılmaya çalışıyor. Ancak bir baykuş Link'e yaklaşır ve ona bu adada uyuyan Wind Fish'den bahseder. Adayı ancak ve ancak bu güçlü ve gizemli varlığı sonsuz uykusundan uyandırabilirse terk edebileceğini

söyler. Tabii yine bir sürü zindan ve düşman bizi bekliyor.
O zindan senin bu zindan benim dümdüz ederken ortalığı Ancient Ruins'e giriyor ve duvardaki kadim yazıyı okuyoruz. Böylelikle Koholint adasının gerçek yüzünü görüyoruz. Wind Fish ona saldıran kabuslar yüzünden bir türlü uyanamıyor. Link'i de kendi rüyasının içine çeken Wind Fish eğer uyanabilirse, Koholint adası da ortadan kaybolacak. Yani meğerse Koholint adası tuzlukmuş. Tüm kabusları yendiğimizde ve gerekli olan 8 enstrümanı da topladığımızda, Wind Fish uyanır. Bir süre kendimizden geçsek de Koholint adasının yok olduğunu görürüz. Bir ağaç dalının üzerinde denizin ortasında uyandığımızda ise tepemizde Wind Fish'in uçtuğunu görürüz.

OCARINA OF TIME

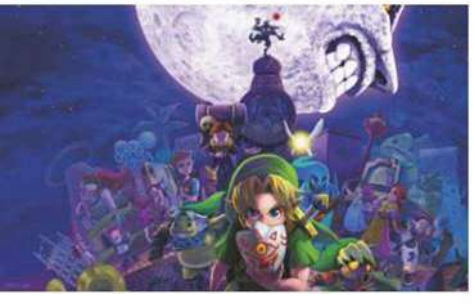
Ocarina of Time'da Link'in çocukluğuna ineriz. Kokiri ormanında her Kokiri'nin bir

peri arkadaşı vardır. Ama orada yetişmesine rağmen Link bu durumdan mahrumdur ve bu durumdan dolayı da hayli dışlanır. Oyun açılışında ise Link at üstünde kaleden 2 kişinin uzaklaştığını, arkasında da canavara daha çok benzeyen birinin rüyasını görür.
Link, bu rüyayı görürken ormanın koruyucusu, ağaçsakaldan hallice sakalları olan Great Deku Tree, ona yarenlik edecek Navi isimli peri gönderir ve derhal yanına gelmesini ister. Gelince de ben lanetlendim, beni sadece senin bilgeliğin ve cesaretin kurtarır der. Bir iki ayak işine gönderdikten sonra da, "Evlat benim vaktim kalmadı ben senden razıyım" der ve Triforce olayını anlatır. Anlattıktan sonra da bizi Hyrule kalesine prensesle tanışmaya gönderir son olarak da bizim Hyrule diyarının son umudu olduğumuzdan bahseder.
Kaleye gittiğinde Prenses Zelda ile tanışırlar ve Triforce'un peşinde olan kişiden bahseder. Link bu kişiyi iyice bir süzdüğünde, rüyada gördüğü insan şeytan karışımı kişi olduğuna emin olur. Birkaç görevi tamamladıktan sonra tam da rüyamızda olduğu gibi bir sahneyle karşılaşır ve Ganondorf'la tanışmış oluruz. Yine bir Master Sword'u bulduğumuz esnada Ganondorf gelir ve bize kutsal bölgeye giriş yaptırdığı için Link'e teşekkürlerini sunar. Bu esnadan sonra yine uykuya dalarız ve kadim bilge olan Rauru tarafından uyandırılırız. Master Sword'un kutsal bölgenin son anahtarı olduğunu, onu çekerken de tetiklediğinden bahseder. Sadece Zamanın Kahramanı'nın Master Sword'u kullanabileceğini ama bunun için çok küçük olduğunu söyleyip bizi 7 yıl ileriye atıverir. Artık Ganondorf ile kapışmak için her şey hazırdır.
Yine maceradan maceraya, bilgeden bilgeye koştuğumuz sırada Link Kokiri ormanına döner. Yeni bir Deku ağacını görür ve geçmişinin nasıl olduğunu öğrenir. Aslında bir Kokiri olmadığını, Hylian birleşmeden önceki savaşlarda

öksüz kalmış bir Hylian olduğunu anlar. Annesi ile birlikte bu ormana sığınmış ve annesi ölümcül bir yara aldıktan sonra Link'i Deku ağacının koruması altına bıraktığını bir Yeşilçam müziği ile birlikte öğrenir.
Bilgeleri uyandırma görevini başarıyla yerine getirdikten sonra Master Sword'u kaidesinden çıkardığımız sırada Triforce'un üç parçaya ayrıldığını, güç kısmının ise Ganondorf'da olduğunu öğreniyoruz. Bilgelik kısmı yedi bilgenin lideri Zelda'da, cesaret kısmı ise Link'te. Bundan sonra Ganondorf Zelda'yı kaçırıyor ve Zelda'yı yine yeniden kurtarmak için amansız bir mücadeleye girişiyoruz. İşini bitirmek üzereyken Ganondorf, kaleyi yıkar ve enkazdan Triforce of Power'ı kullanarak Ganon'a dönüşerek son bir dansa Link'i davet eder.
Ganon'u da patakladıktan sonra Zelda'nın da içinde bulunduğu 7 bilge Ganon'u karanlık diyara mühürler. Savaşın bittiği sevinciyle Zelda, Link'i orijinal zamanına geri gönderir. Navi semaya yükselir ve Hyrule bir kez daha güven altına alınır.

MAJORA'S MASK

Ganon'un yenilgisinden kısa bir süre sonra Link, semaya yükselen dostu Navi'yi aramaya koyulur. Ararken de bir takım hadsizlerin tuzağına düşeriz ve atımız Epona'yı ve Ocarina of Time'ı da kaybederiz. Üstüne üstlük bizi Deku Scrap'a dönüştürürler. Bizi tuzağa düşüren Skull Kid'in yanında iki adet peri şeklinde yaver var. Skull Kid bizim formumuzu değiştirdikten sonra kaçar ancak Tatl isimli periyi arkasında bırakır. O da eğer benim buradan çıkmama yardım edersen, Skull Kid'i bulmana yardım ederim diyerek bir anda ortağımız oluverir. Skull Kid'in peşinden giderken kendimizi Termina isimli bir dünyada buluruz. Bir maske satıcısı, Majora's Mask'i benden çaldılar, eğer geri getirebilirsen seni eski haline çeviririm, ancak 3 günün var diyor. Biz de tabii ki diyor ve bu anlaşmayla birlikte yola koyuluyoruz.
Skull Kid, maskenin gücüyle Ay'ı Dünyaya



çarptırmaya çalışıyor. Tam karşılaştığımız sırada diğer yaver Tael, Tatl'a bataklıktan, dağdan, okyanustan ve kanyonda bulunan 4 kişiyi buraya getirmesini söyler. Deku güçlerimizle Skull Kid'i vururuz ve Ocarina of Time'ı geri almayı başarırız. Aldığımızda da eski oyunlardan Song of Time'ı hatırlarız. Çalar çalmaz 3 gün öncesine gitmiş oluruz.
Daha sonra Tael'in söylediği 4 bölgeden 4 devin peşine düşeriz ve hepsini serbest bırakırız ve Skull Kid ile bir kez daha yüzleşiriz. Yüzleştiğimizde de Majora artık Skull Kid'i terk eder ve bizim karşımıza maske halinde çıkar. Bu sırada da serbest bıraktığımız devler, Ay'ı tutar ve Dünya'ya çarpmasını engeller. Ardından Majora's Mask, Ay'ın içine girer. Link de yerinde durmaz peşinden gider ve Majora's Mask'i 3 farklı formunda da tokatlar.
Ay ortadan kaybolur, devler yerlerine gider, maske satıcısı maskesine Link de atı Epona'ya kavuşur, Tatl ve Tael eskisi gibi olur, Majora harici herkes yine mutlu olur.

ORACLE OF SEASONS

Oracle of Seasons'da Link, Holodrum topraklarını kurtarmak için Triforce tarafından çağırılır. Holodrum'da gezerken Din ile karşılaşır. Ardından General Onox ortaya çıkar ve Din'e Oracle of Seasons, yani sezonların kahini diye hitap eder. Din de ona General of Darkness diye hitap eder. Belli ki birbirlerini çok özlemişler. Bu yüzden de General, Din'i kaçırır.

Din kaçırıldığı için mevsimler kafayı yemeye başlar. General Onox'un kalesine girmek ve Maku ağacının gücünü geri kazandırmak için Holodrum'un her yerine dağılmış olan 8 adet Essences of Nature'ı toplamamız gerekiyor. Onox'un amacı da Ganondorf'u canlandırmak için, Din'i kurban etmek. Uzun bir yolculuktan sonra istenilenleri yapmayı başararak Onox ile kapışıyoruz. Tabii onun da kendi sürprizleri var. Bir yerden sonra bir ejderhaya dönüşüyor fakat Link kimseye eyvallah etmiyor ve ağzının payını bir güzel veriyor. Din serbest, mevsimler düzeldi, herkesin keyfi yerinde yine maşallah.

ORACLE OF AGES

Oracle of Season'un bitişinin, General Onox'un defedilmesinin hemen arkasından Link, bu sefer de Labrynna ülkesini kurtarmak için Triforce tarafından çağrılır. Yardım çığlıkları arasında oyuna başladığımızda, Impa'nın etrafının yaratıklarla çevrili olduğunu görürüz ve gerekeni yaparız. Impa, Nayru isimli birini aradığını, ona yardım edip edemeyeceğimizi sorar. Tabii ki de olaya bir el atarız ve Nayru'yu buluruz.
Bu esnada Impa'yı etkisi altına alan Gölgelerin Büyücüsü Veran, ortaya çıkar ve onu o tarafa geçirdiğimiz için bize teşekkür eder. Nayru'ya da Oracle of Ages, yani Çağların Kahini der, zamanı da kontrol edebildiğini söyler. Veran artık Nayru'yu kontrol edebildiği için, istediği gibi zamanda yolculuk edebilir. Bir portal açar ve karanlıklar çağının geldiğini bandoyla duyurur. Veran'ı oraya getiren biz olduğumuz için ihale bize kalır ve Nayru'yu kurtarma görevi de bize düşer.
Impa uyandıktan hemen sonra bize Labrynna'nın Koruyucusu olan Maku Ağacı'nı ziyaret etmemizi söyler. Geçmişle oynayan Veran sayesinde, Maku Ağacı hakkın rahmetine kavuşur. Nayru'nun koruyucusu Ralph ile açılan portaldan geçen Link, Maku Ağacı'nı kurtarmaya çalışır. Kurtarmak için de zamanın 8 özünü toplaması gerekir.
Maceralara devam ederken Link'in yolu Kraliçe Ambi'nin sarayına düşer. Veran, Ambi'yi de etkisi altına almıştır ve onu da tokatlamamız gerekmektedir. Ralph ile birlikte Ambi'yi yeneriz ve Ralph, Veran'ı kendisinin öldürmek istediğini söyler. Ancak bu sırada Ambi'yi de ortadan kaldıracağımız için gelecekte Ralph de silinecektir. Zaten Ralph istediğini yapamaz ve ağır bir yara alır. Artık tüm yük, Link'in omuzlarındadır.
İlk karşılaşmamızda Ambi'ye Gandalf'ın Saruman'a uyguladığı tarifeden uygularız ve ikisini ayırmayı başarırız. İkinci karşılaşmamızda Veran'ı yerden yere vururuz. Buna rağmen ölürken bir kahkaha patlatır biz de tabii ki anlam veremeyiz fakat oyununu sonradan anlarız.
Veran ölmeden önce Flame of Sorrow'u yakmayı başarmıştır. Kouma ve Kotake isimli iki kız kardeş ortaya çıkar. Flame of Destruction'u da bir önceki oyunda General Onox yakmayı başarmış ve yegane amaçları Ganon'u canlandırmak. Üçüncü ve son alev ise, Twinrova olarak

bilinen yukarıda ismi geçen kız kardeşler tarafından yakılmayı bekleniyor. Bu yolda Zelda'yı da kaçırmışlar ve üçüncü alev için onu kurban etmeye hazırlar. Zelda'yı da tabii ki her zaman olduğu gibi yine Link kurtarır ve Twinrova ikilisi, Ganon'un dirilişi için kendilerini feda ederler.
Ritüel tam olarak tamamlanamasa da Ganon hayata döner. Ganon ile olan epik savaşımızdan sonra kötülüğü tamamen yeneriz. Labrynna topraklarına yeniden barış gelir ve Link yine kahraman ilan edilir.

FOUR SWORDS + ADVENTURES

Four Swords tapınağında garip bir şeyler olduğunu düşünen Zelda, tapınakta olan bitenleri araştırmak için Link'i çağırır. Tapınağın girişinde Link'in gölgesini görürler ve tabii ki bu ulvi işaret ile birlikte mabede gireriz ve kılıcı alırız. Aldığımızda her biri kendi stiline ve rengine sahip 4 adet Link'i kontrol etmeye başlarız.
Kılıcı kaidesinden çıkardığımızda, rüzgar büyücüsü Vaati'yi de serbest bırakırız. Daha önce kendisi kılıçla birlikte mühürlenmiş bir şekildeydi. Vaati serbest kalır kalmaz Zelda'yı kaçırır. Yine birileri Zelda'yı kaçırıyor. Buradan sonra ise amacımız her zamanki gibi Zelda'yı kurtarmak.

Zindanların sonunda aldığımız anahtarlar ile birlikte Vaati'nin sarayının yolu bize görünür. Vaati ile rüzgarlı bir kapışmadan sonra öldürürüz ve onu tekrar Four Sword'a mühürleriz. Kılıcı yerine koyarız ve kopyalarımızda silinmiş olur.
Çok oyunculu deneyimi üzerine odaklanan Four Swords Adventures'da ise arkadaşlarımızla birlikte Hyrule'u kurtarma olanağımız var.

THE WIND WAKER

Ocarina of Time'da olan olaylardan tam 100 yıl sonrasına bizi götüren Wind Waker'da en önemli yenilik çizgi film tarzı grafiklere geçmiş olmamız. Oyunda Link, kız kardeşi Aryll ve büyük annesi ile yaşıyor. Aryll, Ganondorf'un hizmetkarları tarafından kaçırılıyor ve tabii ki onu bulma görevinde bayrak taşıyoruz. Wind Waker isimli bir de müzik aleti keşfederiz maceramızın başlarında.
Farklı adaları ve okyanus dünyasının keşfederken amacımız üç efsanevi inciyi bulmak ve Ganondorf'un kötü planlarını durdurmak. Tabii ki Aryll'i bulduktan hemen sonra. Zelda'nın reenkarnasyonu olan korsan Tetra ile de bu oyunda sırt sırta veririz.

Minish ormanına gittiğimizde seçmen şapkadan daha harika Ezlo ile tanışırız. Bize Minish boyutuna küçülme gücünü verir. Artık Minish olduğumuzda tüm harita değişiyor ve büyük boyuttayken yapamadığımız her şeyi yapma fırsatı veriyor.
Kılıcımızı türlü elementlerle bezedikten sonra Four Sword'a dönüşür. Bu güçlü kılıcımızla Vaati'yi oldukça hırpalarız. Bu sırada Zelda uyanır, Vaati'nin çaldığı başlığı çalar ve Hyrule'u tekrar eski haline getirir. Sadece Hyrule değildir eski haline gelen, artık Ezlo da eski formuna dönmüş olur. Bir kez daha Hyrule güven altına alınır.

TWILIGHT PRINCESS

Hikayemiz Ordon Köy'ünde başlıyor. Akıl hocamız Rusl, Hyrule Kraliyet Ailesine bir hediye götürecektir fakat bu görevi Link'in yapmasını ister. Biz de hemen atlarız. Henüz kaleye varamadan onlarca olay geçer başımızdan. Hatta kurt haline bile geçeriz ve kendimizi Hyrule kalesinin zindanlarında buluruz.
Kim olduğunu neci olduğunu söylemeyen Midna, koşulsuz olarak dediklerini yaparsak bizi hapishaneden kaçırmayı vaat eder. Biz onun için birkaç şey yaparız, o da bizi ödülsüz bırakmaz. Zelda ile tanışırız ve bize kötü emelleri olan büyücü Zant ve Alacakaranlık Canavarları'ndan bahseder. Krallığı kurtarmak için de bu sefer yapmamız gereken Alacakaranlık ile kaplı bölgelere girip Işık Ruhları'nı geri getirmek.
Maceralarımızda Zant'ın gücünün kaynağının Ganondorf olduğunu öğrenirler ve bu öfkeyle Zant'ı kelimenin tam anlamıyla mahvederiz. Daha sonra Hyrule'e döndüğümüzde Ganondorf'u, Zelda ile buluruz fakat Zelda cansız vaziyettedir. Yine bir Ganondorf mücadelesinden sonra Midna, Zelda'yı diriltir. Kalenin de çöktüğü esnada Ganondorf Midna'yı öldürür. İntikamını alır almaz Light Spirits'ler Midna'yı hayata döndürür. Oyunun sonunda Midna, Zelda ve Link'e veda eder ve Hyrule ile Twilight Realm arasındaki dengeyi korumak üzere yola çıkar.

PHANTOM HOURGLASS

Çocuk Link, Phantom Hourglass'da tekrar sahalara dönüyor. Wind Waker'da Ganon'un yenilgisinden aylar sonraya götürüyor bizi. Link, Tetra ve ekibi Hayalet Gemi'yi aramaya koyulan maceracı tayfasıdır. Bulduklarında Tetra gemiye atlar ancak kaçırılır. Link de peşinden gideyim derken denize düşer. Mercay adasında uyanır ve Tetra'yı aramaya koyulur. Tetra'yı kurtarırken de yardıma ihtiyaç duyan başka ruhları da kurtarır ve bu işlerden sorumlu olan Bellum'u diğer tarafa yollarız.

SPIRIT TRACKS

Spirit Tracks'de Link, Aboda Köy'ünde Niko ile birlikte yaşayan bir çocuktur. Kraliyet Mühendisi olmak için Alfonzo'nun çıraklığını yapar. Nihayet diplomasını almak için Hyrule kalesine gider. Zelda ise

tören sırasında tek başına okuması için Link'e bir mektup verir ve yarın baş başa bir görüşme ister.
Zelda ile birlikte Ruhlar Kulesi'ne doğru gittiğimizde kaza geçiririz. Byrne ve Chancellor Cole ortaya çıkar Zelda'yı kaçırırlar. Zelda'nın ruhunu ve fiziksel bedenini birbirinden ayırırlar. Fiziksel bedenini alır giderler ama ruhu bizimle kalır ve Link, Zelda'nın ruhunu görebiliyordur.
Geçen sürede birbirlerine daha da yakınlaşan bu ikili, sonunda şeytan kral Malladus hakkında da bir şeyler duyarlar. Zelda bunları duyunca çeyizini çıkarır ve özel zırhı ile yargı dağıtmaya başlar. Zelda'nın da yardımıyla ve tabii ki %98'lik kısmını biz yaparak Madallus'a son darbeyi indiririz. Bize zaman zaman akıl hocalığı da yapan Anjean, cennete doğru giderken bu diyara göz kulak olması için Zelda'yı tembihler ve Link'den de ona yardım etmesini ister.

SKYWARD SWORD

Serinin en önemli oyunu desek yanlış söylemiş olmayız. Her şeyin başı, İlk Zelda ve ilk Link bu oyunda sevgili okur. Skyloft isimli gökyüzünde yer alan bir adada kendimize geliyoruz. Knight Academy öğrencisi olarak Wing Ceremony isimli yarıştan alnımızın akı ile çıkıyoruz. Zelda ile diğer buluşmamızda ise Loftwing isimli kuşlarımıza binip uçmaya başlıyoruz. Derken bir fırtına kopuyor biz bilincimizi kaybederken, Zelda düşüyor.
Uyandıktan sonra Fi ile tanışıyoruz ve Fi bize Goddess Sword'u veriyor. Üstüne bir de Zelda'nın düştüğü bulutları delebilecek güçte olan, peşinden gitmemizi sağlayacak bir tablet veriyor. Yola çıkmak için her şey tamam.
Peşinden gidip yüzeye indiğimizde Lord Ghirahim ile tanışıyoruz. Kılıcımızı kaybetmemize neden oluyor ve aslında bizim önemli olmadığımızı, önemli olanın Zelda olduğunu söylüyor. Ghirahim ile savaşımızdan galip olarak ayrılsak da ışınlanıp gidiyor.
Zelda'nın peşinden giderken Hyrule ile gökyüzündeki adaların neden ayrıldığını, Master Sword'un gizemini ve diğer oyunlara olan bağlantıyı bir bir öğreniyoruz. Zelda ile de ara sıra karşılaşsak da kavuşamıyoruz.
Tabletleri, Master Sword'u ve Triforce'u tamamladıktan sonra Demise ile olan muhteşem savaşımıza sıra gelir. Master Sword'a onu hapsettikten sonra, Zelda'yı da kurtarmış oluruz.

A LINK BETWEEN WORLDS

Serinin neredeyse her oyununda olduğu gibi bu oyunda da bir kabusla uyanıyoruz uykumuzdan. Demircinin kendisi için yaptığı kılıcı almaya gelen Yüzbaşı, giderken kılıcı unutur ve kılıcı götürme görevini Link üstlenir. Fakat Yüzbaşı kaleye dönmeyecek, bir sığınağa uğrayacaktır. Biz de onun peşinden yollara düşeriz.
Fakat olaylara hiç dahil olmasak da yine birilerini başı belaya girer. Rahibin kızı Seres çığlık atar ve sığınağın kapısı kapanır. Mezarlıktan bir yol bulup içeri gireriz ve Yuga ile tanışırız. Seres'i bir Mona Lisa tablosuna dönüştürür. Bizi de ufak bir hileyle bayıltır ve orayı terk eder. Gözlerimi açtığımızda tüccar Ravio ile tanışırız. Ravio. Link'in harekete geçebilmesi için olanları Prenses Zelda'ya anlatması gerektiğini söyler. Link de yola çıkar ve Zelda onu rüyalarında gördüğü için hemen tanır.
Yuga, Bob amcamız gibi milleti resme çevirirken biz de bundan nasibimizi alırız ve Grove Street yazısı gibi duvara bizi grafiti olarak bırakır. Ravio'nun daha önce verdiği bileklik sayesinde kurtuluruz ve istediğimiz zaman Yuga gibi biz de duvarların içine girebiliriz.
Hyrule kalesinin etrafına, Yuga bir bariyer koyar. O bariyeri aşıp Zelda'yı kurtarmak için yine yeniden Master Sword'a ihtiyacımız vardır. Kolyeleri topladıktan sonra sonunda Master Sword'a sahip oluruz. Master Sword'un da gücüyle tek hamlede bariyeri aşarız ve Yuga ile karşılaşmaya hazırlanırız.
Zelda'yı da bir tabloya dönüştüren Yuga ile savaşımızdan sonra, elimizden

En güçlü eşyalar

Master Sword

Tüm dünyada adını duyuran bir kılıç var ki seride sevgili okur, neredeyse silahlarla ilgili yapılan tüm listelerde ismini görmek mümkün. Link'in pek çok macerasında Master Sword ona yarenlik ediyor, en büyük düşmanlarını hallaç pamuğu gibi bir köşeye atmasına yardımcı oluyor. Master Sword olmasaydı, Link Link olmazdı. Başta Ganon olmak üzere tüm düşmanlarımızın korkulu rüyası.

Hookshot

İlk olarak A Link to the Past oyununda karşımıza çıkan Hookshot sayesinde, hem Bionic Commando gibi oradan oraya zıplıyor, hem de düşmanlarımıza Scorpion gibi hasar verebiliyor veya kendimize çekebiliyoruz. Her yerde kullanılabiliyor olması, eşsiz özelliklerinden sadece bir tanesi. Hookshot yerine Double Clawshot da oldukça iyi. Minik bir Spider-Man misali hareket edebiliyoruz.

Ocarina of Time

Ocarina of Time oyununun en can alıcı noktalarından birisi de müzikleri. Kesinlikle eskimeyen, hala ekipçe arada açıp dinlediğimiz parçaları var. Öyle ki oyunun ismiyle aynı olan bir de enstrüman var. Muhteşem şarkıları çaldığınızda hava durumunu değiştirebiliyor ve hatta Hyrule'de istediğimiz gibi ışınlanabiliyoruz. Bazı bulmacaları bile bununla geçiyoruz. Savaşta öne çıkan bir eşya olmasa da, Zelda'nın enleri arasında da kendisine kolaylıkla yer buluyor.

Mirror Shield

Aslında buraya oyundaki temel değerler açısından Hylian Shield'ı da yazabilirdik sevgili okur, ama hayır. Hem gelen etkileri karşıya yansıtma özelliği açısından, hem de ışık gerektiren bulmacaları çözme açısından Mirror Shield buraya daha çok yakıştı. En güçlü saldırıları kolaylıkla engellediği yetmiyormuş gibi bir de geldiği yere geri gönderebiliyor. Düşmanlarımızı kendi silahları ile kolaylıkla vurmak için harika bir seçenek.

Yay ve Oklar

Bir diğer vazgeçilmez Zelda eşyaları kullandığımız yaylar ve oklar. Birçok kere imdadımıza yetişen Bow of Light gerçekten harika bir eşya fakat bir saniyeliğine onu rafa kaldıralım sevgili okur. İlk oyunlarda sadece normal okları olsa da daha sonradan gelen ateşli oklar, donduran oklar, şoklayan oklar, bombalı oklar ve devasa gücüyle antik oklar neredeyse her saniyemizde bize yardımcı oluyorlar. Breath of The Wild oyununda ise temel değerleri görmezden gelecek olursak, Ancient Bow göze çok hoş geliyor.

En güçlü Bosslar

Ganon

Ganon ile birçok kez karşılaşıyoruz sevgili okur fakat özellikle Wind Waker'da Puppet Ganon ile yaptığımız savaş gerçekten epikti. Zeminin suyla kaplı olduğu, yukardan iplerinin sarkığı ve kontrolün başkasında olduğu bir savaş. Sürekli olarak yukarıyla olan bağlantılarını, yani ipleri bumerangımızla kesmemiz gerekiyordu. Fakat onu yensek bile asıl savaşın bitmeyeceğini biliyorduk. Çünkü hemen sonrasında Ganon ile yüzleşmemiz gerekiyordu. Ocarina of Time'da da güzel bir savaş çıkarıyorduk Ganon ile.

Demise

Lüle lüle saçlarıyla bize selam veren Demise, Skyward Sword'da karşımıza çıkıyor. İlk fazında sadece kalkanımızla savunup sersemlemesini sağlıyor ve saldırıya geçiyorduk. İkinci fazında ise yıldırımlar devreye giriyordu. Fakat çok dikkat edilmesi gerekiyor Demise'a karşı savaşırken. Tek bir hamlesi bile hatırı sayılır biçimde hasar veriyordu. Çok iyi bir boss dövüşü denemez fakat oldukça havalı olduğunu söylemeliyim.

Yuga

A Link Between World oyununda karşımıza çıkan Yuga, tek bir hamleyle insanları tabloya dönüştürebiliyor, sonrada onu sırtlayıp gidebiliyordu. Bu özelliği yetmezmiş gibi kendisi de duvarlara bir fotoğraf misali girebiliyor ve hareket edebiliyordu. Yuga ile karşılaştığımız esnada da Ganon'u diriltmeyi başarmış, yetmemiş, kendi gücünü de Ganon ile birleştirmişti. İkisi de başlı başına bir sorunken, birlikte olduklarında inanılmaz güçlü olmuşlardı. Bir de Triforce of Wisdom'u almışlar, bize de "Sen hayırdır" diyerek harika bir boss dövüşü yaşatmışlardı.

Monk Maz Koshia

Breath of The Wild'da ek paketlerle birlikte karşımıza çıkan Monk Maz Koshia'nın birçok numarası var. Işınlanabiliyor, kendisini klonlayabiliyor, boyutunu büyütebiliyor, lazerli saldırılarıyla oldukça canımızı sıkabiliyordu. Fakat bizi soktuğu bu sınavdan da zaferle çıkmayı bilmiş, yolumuza son sürat devam etmiştik. The Champion's Ballad ek paketini aldıran bir boss dövüşü olduğunu söylemeliyim.

Koloktos

Cücelerin yaptığına inandığım, 6 kolu olan, altından bir makine Koloktos. İşe ilk olarak kollarını koparmakla başlamış olsak da Tony Stark edasıyla her seferinde kollarını geri çağırmıştı. Elleri boşken bile nasıl öldüreceğimizi düşünürken, bir de kılıç alıyordu bir yerden sonra. Fakat yine kopardığımız kollarından aldığımız büyük kılıçlarla hakkından gelmeyi başarmıştık.

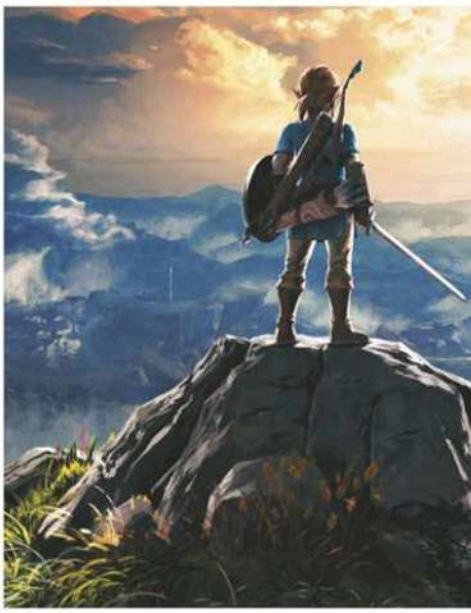
Dark Link

Dark Link karşımıza seri boyunca birkaç kez çıkıyor. Fakat bunların arasında Ocarina of Time'da yaşadığımız boss dövüşü gerçekten sinir bozucuydu. Neredeyse her hareketimizi kopyalayan, biz vurmayı başardığımızda da arkamızdan bir daha gelen Dark Link, sadece tek bir hamlemizi kopyalamayı başaramıyordu; Megaton Hammer saldırımızı. Elimizde bu varken kolay bir boss dövüşüne dönüyordu ancak onun dışında gerçekten zorluyordu.

kaçmayı başarır. Takip ettiğimizde de Lorule isimli farklı bir evrene geçmiş oluruz. Yuga'nın kendiye yaptığı tablo koleksiyonlarıyla Ganon'u diriltmeyi başarır. Başarmakla da kalmaz, kendisini Ganon ile birleştirir ve daha ölümcül bir şeye dönüşür. Son duamızı okurken Lorule Prensesi Hilda gelir ve bizi kurtarır. Bu tehlikeden sıyrılmak istiyorsak, Yuga'nın tabloya dönüştürdüğü yedi bilgeyi de kurtarması gerektiğini söyler.
Bilgeleri kurtardıktan sonra Link'e Triforce of Courage verilir. Kaleye geri döndüğümüzde ise Hilda'nın Zelda'dan Triforce of Wisdom'u aldığını görürüz. Bizden de Triforce of Courage'i ister. Yuga ve Ganon karışımı düşmanımızı da oraya çağırarak üzerimize yollar. Yuga'yı pataklarız ve Yuga, Hilda'yı sırtından bıçaklayarak onu tabloya çevirir ve Triforce of Wisdom'u ele geçirir. Geçirir geçirmez bizimle olan 2. raundu başlar. Zelda'nın da bize verdiği Bow of Light sayesinde nihayet Yuga'yı yeneriz. Ardından Lorule evrenini terk etmiş, kendi Triforce parçalarımızı bulmuş ve Lorule parçalarını da teslim etmiştik.

TRI FORCE HEROES

Açıklanamayan olaylardan dolayı Link'in yolu, Hytopia krallığına düşer. Hytopia



krallığının prensesi Styla, herkesin beğenisini kazanmıştı; biri hariç. Drablands Cadısı Maud, Styla'ya güzelce sarılmış bir hediye gönderdi. Bu hediye, giyeni oldukça çirkin gösteren bir kıyafetti ve çıkarılamıyordu. Yani Prenses Styla lanetlenmişti. Kral dört bir yana haber salıp kahramanların birleşmesini ve Drablands'e gitmesini ister. Fakat kehanete göre sivri kulaklara, uzun favorilere ve yandan ayrılmış saçlara sahip olan yalnızca bir kişi Tri Force kahramanı olabilecekti.

BREATH OF THE WILD

100 yıldır uykuda olan Link, kendine geldiğinde Zelda'nın babası Kral Rhoam'dan her şeyi öğrenir. 100 sene önce Ganon herkesi hallaç pamuğu gibi atarken Zelda, Link'i koruma amaçlı uykuya yatırdı. Zelda'yı kurtarma görevi de tabii ki Link'e kalıyor.

Zelda'yı kurtarmak için çok uzun bir yol çıkıyor Link'in falında. Rito köyünden Vah Medoh'u, Gerudo çöllerinden Vah Naboris'i, Goron'lardan Vah Rudania'yı, Zora bölgesinden de Vah Ruta'yı kendi davasına sokması gerekiyor.

Her birinin sözünü ve gücünü bir şekilde alıyoruz arkamıza ve Hyrule kalesine dayanıyoruz. Divine Beast'lerin her biri söz verdiği gibi bize yardım ediyorlar ve Calamity Ganon'un canını yarısına kadar indiriyorlar. İlk fazı atlatsak da asıl yüzünü sona saklıyor ve domuz halini alıyor. Yine Zelda son boss savaşlarının kurtarıcısı olarak gelir ve Bow of Light'ı bize verir. Bow of Light ile Ganon'u diğer tarafa postalarız. Zelda ve Hyrule yine bir kez daha özgürdür.

◆ **Talha Şahin**

Özel versiyon konsolları

2DS XL - Hylian Shield Edition

Nintendo, Link'in üzerindeki yeşil renkli tunik ile oldukça uyumlu olan 2DS konsol çıkarmıştı sevgili okur. Fakat sadece yeşil olması ve özel bir tasarım olmadığından Nintendo biraz taşa tutulmuştu. Fakat daha sonra çıkardıkları 2DS XL Hylian Shield Edition isimli konsol, inanılmaz iyi geri dönüşler almıştı. Oyundaki Hylian kalkanının tasarımı kullanmış ve detaylara oldukça önem vermişti.

DS Lite - The Legend of Zelda: Phantom Hourglass Special Edition

Phantom Hourglass Lite'ı da göz önünde bulundurduğumuzda daha nadir olanı konsoldur ve sadece yaklaşık 1000 adet kadar vardır. Minik bir Triforce sembolü tuzu biberidir.

3DS XL / New 3DS XL - A Link Between Worlds

Altın renginin ve siyahın muazzam uyumuyla birlikte Link'in de elinde olan Triforce tasarımının birleşmiş hali. Bu tasarım o kadar çok tuttu ki, daha sonra gelen yeni 3DS XL konsollarında Majora's Mask ve Hyrule Edition olarak iki yeni versiyon daha çıkardılar. Her biri gerçekten tasarım harikası fakat favorim Hyrule Edition. Daha yoğun sarı renk kullanımı, diğerlerinden birkaç adım öne çıkarıyordu onu.

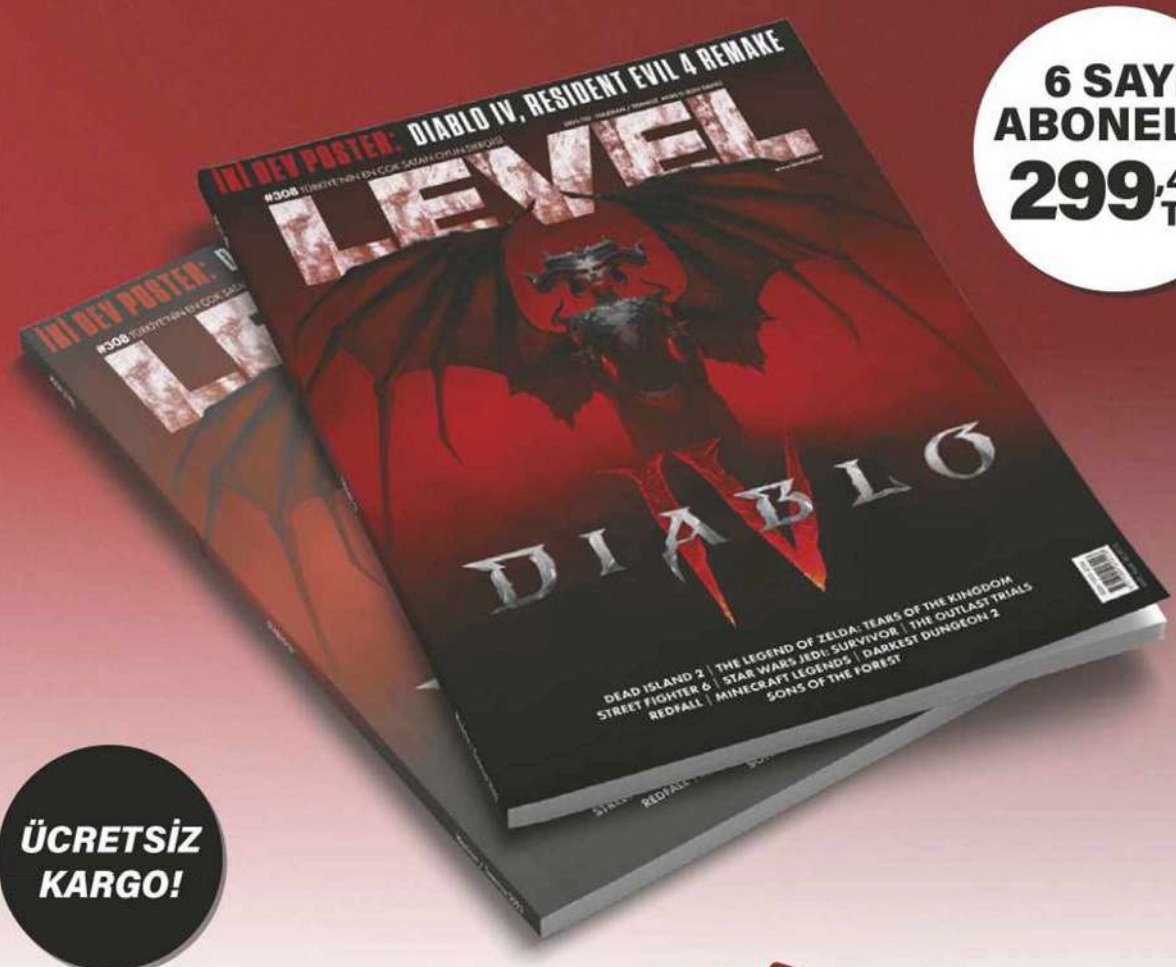
The Wind Waker HD Limited Edition GamePad

Wii U konsollarının özellikle gamepad kısmı, neredeyse dünyanın hiçbir yerinde rağbet görmedi, yüksek satış rakamları yakalayamadı. Fakat bu siyahlara bezenmiş konsol çok iyi görünüyor sevgili okur. Siyahın içerisine özenle detaylandırılmış altın renkli semboller ve yazılar onu çok havalı gösteriyor. Bunun bir benzerini, daha önce 3DS Ocarina of Time konsolunda da görmüştük.

Game & Watch The Legend of Zelda 2021

Game & Watch konsolları oldukça eski zamanlardan beri yapılan, koleksiyonluk bir seri. 2021 yılında da Legend of Zelda serisinin ilk oyunu 35. Yaşına girmişti. Bunu kutlamak adına Nintendo, yeşilin ve yine altın sarısının harmanladığı bir konsol çıkardı. Arkasına da yine ışıklı bir Triforce sembolü koydu. Oldukça sade ve şık görünen bu konsolda Legend of Zelda, Adventure of Link ve Link's Awakening oyunlarını oynamak mümkün.

HEDİYE ÇEKİ KAZANDIRAN ABONELİK FIRSATI!



6 SAYI ABONELİK 299,40 TL

ÜCRETSİZ KARGO!

ABONE OLUN "50 TL" HEDİYE ÇEKİ KAZANIN

ÇAĞRI MERKEZİ
(212) 478 03 00

E-POSTA
okurhizmetleri@doganburda.com

İNTERNET
www.dergiburda.com

- Hediye çeki sadece dergiburda.com sitesindeki geçmiş sayılar kategorisinde yer alan dergilerimizde kullanılabilir.
- Abonelik dergiburda.com adresinden hesap oluşturularak satın alınmalıdır.
- Dijital abonelikler kampanyaya dahil değildir.
- Kampanya stoklar ile sınırlıdır ve DB kampanyada değişiklik yapma hakkına sahiptir.

İNCELEME

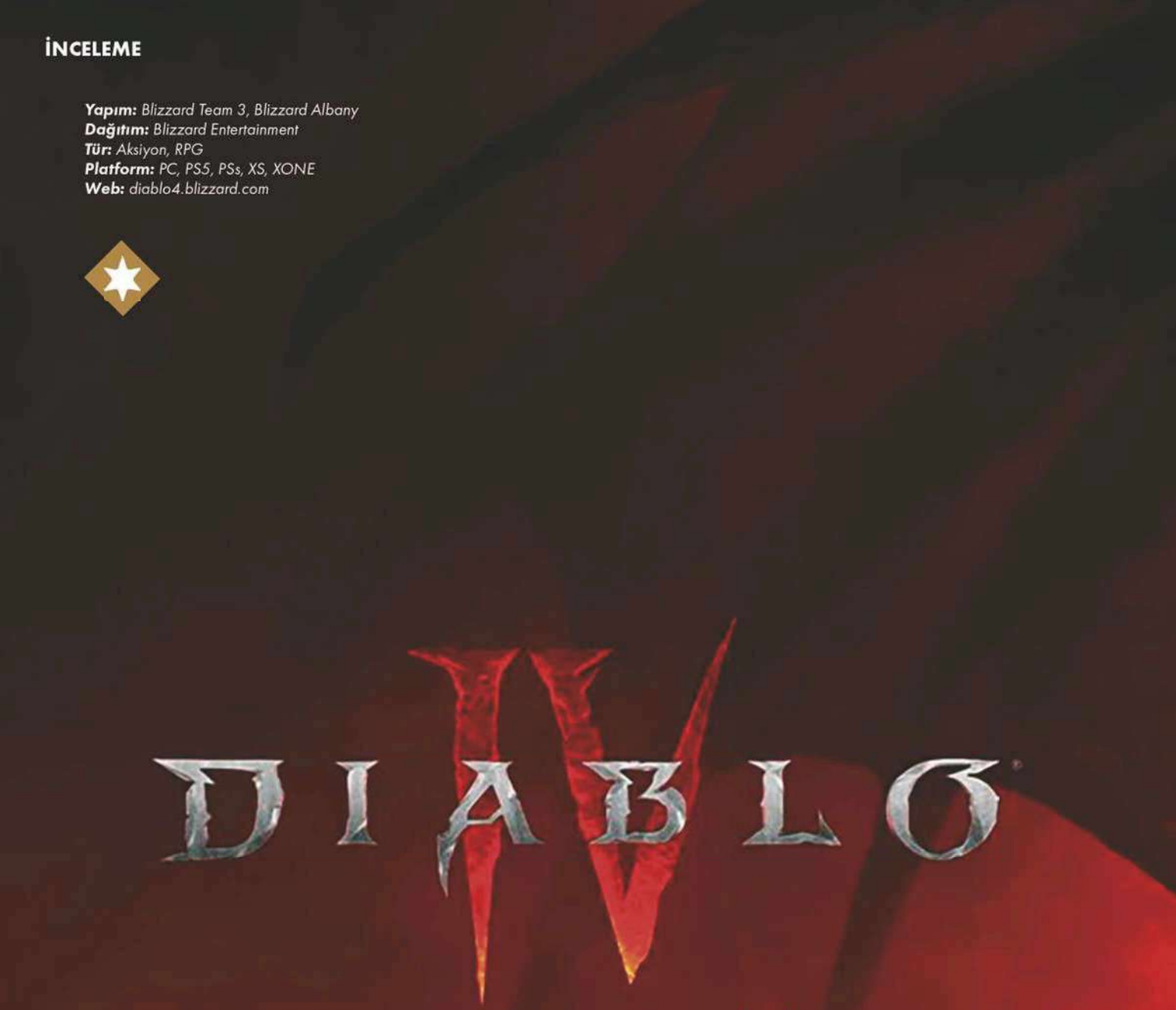
Altın 9,0 - 10 puan
Gümüş 8,0 - 8,9 puan
Bronz 7,0 - 7,9

Sayfa 35

CONVERGENCE

Dead Cells benzeri bir sanat tarzı, şahane platform mekanikleri ve arka planda harika bir League of Legends dünyası. Daha ne isteyebilirdik?

Yapım: Blizzard Team 3, Blizzard Albany
Dağıtım: Blizzard Entertainment
Tür: Aksiyon, RPG
Platform: PC, PS5, PSs, XS, XONE
Web: diablo4.blizzard.com



CENNET VE CEHENNEM ARASINDAKİ BİTMEYEN SAVAŞ

Her jenerasyon oyuncunun kendisine ait bir nostaljisi vardır. Bugünün gençleri de ileride büyük bir ihtimalle bizim gibi geçmişi yad edecekler. Nitekim aramızdaki en büyük fark, 90'lı yıllarda çıkan oyunları deneyim eden oyun severler olarak hem teknolojik anlamda hem de oyun türlerinin henüz ortaya çıkması açısından bugünün oyuncularına göre çok daha farklı bir şeyi yaşamış olmamız. (Ya da ben öyle zannediyorum.) Düşünsenize, DOOM diye bir oyunla FPS türünü resmen keşfettik, aradan biraz geçti ardı ardına RTS oyunları patladı ve 1998'de Baldur's Gate'in gelişi ile RPG dünyası da tam anlamıyla dijital dünyaya geçiş yaptı. İşte tam bu "her şeyin başı" gibi gözüken dönemde, yani oyun dünyasının gelişme ve evrimleşme sürecinde Diablo diye bir isim karşımıza çıktı. 1996 yılında kendisini gösteren bu muazzam oyun, daha önce deneyim etmediğimiz bir ilerleyiş ve oyun konsepti vaat ediyordu. Karanlığın içerisinde resmen kaybolduğumuz deneyimde, karakter geliştirmek, her seferinde farklı şekilde ortaya çıkan zindanlara dalmak ve nihayetinde Diablo'yu ortadan kaldırmak hepimiz için bambaşka bir deneyimdi. Butcher'ın olduğu odanın kapısını ilk açan oyuncuların bugün bile kulaklarından gitmeyen "Fresh Meat" sesi sanıyorum oyunun etkilerini anlatmaya fazlasıyla yetecektir.

İlk oyunu kısa sürede bir marka olması ve oyun dünyasında büyük yankı uyandırması pek tabii ikinci oyunun beklenmesine sebep oldu. 29 Haziran 2000 yılına geldiğimizde Diablo II ile karşı karşıyaydık. Oyun içi videoların zirve yaptığı, karanlığın hiç olmadığı kadar etrafımızı sardığı, birçok farklı karakterin ve geliştirilebilir yeteneğin olduğu oyun, akabinde gelen Lord of Destruction eklenti paketi ile resmen kendisini aştı. Hatta 2004 yılına kadar çıkardığı yamalarla özellikle online oyun deneyimini geliştiren yapım, zaman içerisinde yitip gitti. 2004 ile birlikte online oyun dönemi başladı. İşte tam da böyle bir değişim döneminde Diablo III kendisini gösterdi. 15 Mayıs 2012'de piyasaya çıkan oyun, döneminde Taksim meydanında kurulan muazzam bir Diablo III standı ve tırı üzerinden satış yaptı. Heyecan çok büyüktü ve oyunu bekleyen milyonlarca insan kısa sürede kendisine kilitlendi. Döneminde LEVEL dergisinde bizzat oynayıp incelediğim oyun her ne kadar ilk

deneyimimiz esnasında gözümüz karamışçasına içerisine dalmamıza olanak sunmuş olsa da aradan geçen birkaç ay içerisinde sıkıcı bir hal almaya başladı. Özellikle ikinci oyundakine göre çok daha limitli hale gelen yetenek sistemi tam da dönemin modası olan MOBA oyun ekolündeki sınırlı bir deneyim havuzunu gözler önüne sermişti. Akabinde Paragon sisteminin değişmesi ile büyük ölçüde oyuncu kaybeden firma kısa süre sonra gerçek para ile eşya satılma sistemini de kapatarak, oyunu ilk gün heyecanla satın alan insanların büyük bir kısmını kaybetmişti. Tabii ki Diablo III için gelen eleştirilerin bir diğeri de ilk iki oyunda olan karanlık temasından çok ama çok uzakta olmasıydı. Aradan geçen uzun yılların ardından, BlizzCon 2019'da Diablo IV'ün ilk haberini aldık.

O zaman biraz da dördüncü oyun

Dördüncü oyunu anlamak için gerçekten de hem önceki oyunlarda ne olduğunu bilmek hem de Diablo dünyasına hakim olmak gerekiyor. Eternal Conflict denilen hadise kuvvetle muhtemel bu dünyanın en önemli olaylarındandır en sevdiğim okur. Yani High Heavens ve Burning Hells ekibinin gerçekten de Galtasaray Fenerbahçe gibi sonsuza kadar uzanan, kimi zaman azalan ama asla bitmeyen bir rekabeti söz konusudur. Hatta dördüncü oyunun açılışında bu durum bize net bir şekilde anlatılır. "Sancutary asla ölümlü insanlar için yaratılmadı." Üçüncü oyunda Black Soulstone'un yok edilmesi, Prime Evil'ın ortadan kalkması ve Malthael'in düşüşü ardından Sanctuary tarihinin en karanlık dönemini yaşamıştır. Aradan geçen yıllar içerisinde ufaktan da olsa kendisine gelmeye başlayan dünya bu sefer daha farklı bir düşmanla yüzleşecektir... Diablo IV, Reaper of Souls'dan 50 yıl sonrasını konu alıyor. Yeni düşmanımız adı, Mephisto'nun kızı Lilith! Nefretin Kızı olarak adlandırılan Lilith'in ortaya çıkışı ve hikayenin ilerleyişi Diablo II'deki "Wanderer" hikayesine ziyadesiyle benzerlik gösteriyor. Her ne kadar oyunu bitirmiş olsam da ileriye dönük spoiler vermeden bazı önemli noktalara değinmek istiyorum. Senaryonun geneli, Lilith ve Inarius'un kendilerinden önce gelenlere karşı olan isyanını konu alıyor. Bitmeyen savaşı bitirme hedefleri pek tabii farklı sonuçlar doğuruyor. Aradaki en önemli oluşumsa The Horadrim. Diablo'ya yeni başlayan arka-

daşların bu ismi iyice araştırmalarını öneririm zira The Brother hood of the Horadrim, mage ve wizard'ların yüzyıllar önce kurduğu bir oluşumdur. Tyrael tarafından oluşturulan kardeşliğin nihai hedefi Diablo, Mephisto ve Baal gibi şeytani güçleri ölümlüler dünyasından uzaklaştırmaktır. Ziyadesiyle fanatik bir yapının, bitmeyen savaşı bitirmeye çalışan iki karakterin karşısında ne kadar çok sorun çıkartabileceğini sanıyorum siz de tahmin edebilirsiniz. Genel olarak özetlemek gerekirse, ana görevlerdeki ilerleme süreci içerisinde bolca "Lilith geliyor mu? Geldi mi? Gerçekten burada mı?" gibi yayılan dedikoduları öğrenerek ilerliyoruz. Kendisine dair bolca bilgi aldıktan sonra, ancak Act II içerisinde karşılaştığımız Donan karakteri hikayesi ile Lilith'i fiziksel olarak görmeye başlıyoruz. Bu hikaye esnasında Donan'ın oğlu Yorin, Lilith tarafından yakalanıyor ve kafasına Soulstone çakılarak Astaroth isimli iblise dönüşüyor. Oyun hikayesinde önemli dönüm noktalarından birisi olan bu durum, artık Lilith'in ortaya çıktığını resmen gösteriyor ve insanları iblise dönüştüren bir gücün varlığını kanıtlıyor. Ana senaryo içerisinde bolca konuşma ve ara sahne bulunuyorken yan görevlerde herhangi bir ara sahneye denk gelmedim. Ana görev ve Act mantığı, önceki oyunlardan çok daha farklı. Yani dünya gözle görülür şekilde birbirinden ayrılmış bölüm ya da haritalardan oluşmuyor. Kuzey bölgelere Scosglen, Doğu Fractured Peaks, Güney Hawezar ve Batı da Kehjistan olarak isimlendirilmiş. Zaten aldığınız görevlerin de hangi bölgeye ait olduğu net bir şekilde gösteriliyor. Ana görevler adından da anlaşılabileceği üzere ana senaryoyu ilerletiyor ve geliştiriyor. Düzenli olarak bu görevleri yaparak pek tabii ilerlemek mümkün ama yan görevler de kendi içerisinde birçok hikaye barındırıyor. Hatta bazı yan görevlerin birçok ayağı mevcut. Dünyada olan olayların daha ufak boyuttaki etkilerini görmek ya da genel geçer insan sorunlarına cevap vermeye çalışmak bir şekilde oyuna iyi şekilde yedirilmiş diyebiliriz. Yan görevlerin beraberinde gelen yetenek puanları ve eşyalar da cabası. Tabii oyunu mekanik olarak etkileyen muazzam bir özellik söz konusu; "Region Progress." Az önce saydığım dört bölgeyi bazı alan bu bölge ilerleme sistemi, her bölgede beş başlığa bölünüyor. İlerleme için "Renown" kazanmamız gerekiyor. Bu kaynağı elde etmek içinse her bölge için toplam alt altı farklı yol bulunuyor. Waypoint'leri açmak, Stronghold ele geçirmek, yan görev tamamlamak, bölgeleri keşfetmek, yancı ufak zindanları temizlemek ve Altars of Lilith'leri bulmak. Bu altı başlıktan en çok puanı Stronghold ele geçirmek veriyor; 100 puan ama toplamda üç tane mevcut. En az

puanıysa alan keşfetmek sağlıyor; beş puan ama toplamda 51 tane keşfedilecek bölge var. Tüm bu ilerleme sürecinde pek tabii hediyesiz kalmıyoruz. Bolca bonus yetenek puanı, altın, toplam kullanılabilir hayat iksiri sayısı arttırma ve Paragon puanları gibi başlıklar sıralanıyor. Anlayacağınız yan görevleri yapmak demek bir anlamda yeni yerler keşfetmek demek. Yeni yerler keşfederken bolca Altars of Lilith ve yeni bölge ile karşılaşıyor hatta ancak detaylı şekilde aranıp bulunabilen Stronghold'lara da denk gelebiliyoruz. Bu sayede karakter gelişimimiz büyük ölçüde hızlanıyor.

Stronghold'lar düşman birimleri tarafından ele geçirilmiş ve temizlendiği taktirde büyük şehirlere dönüşen noktalar. Nitekim kendilerini temizlemek için farklı şekil, model ve türde düşmanı alt etmemiz gerekiyor. Bazen ufak ama güçlü birkaç elite bazen de tek başına korkunç güçleri olan Boss savaşları ardından ilgili bölgeyi ele geçirebiliyoruz.

Vendor deyip geçme! Griswold'u unutma!

Madem NPC'ler ve bu arkadaşların oyuna olan etkilerinden bahsedeceğiz, o zaman Griswold'un şu ünlü sözü ile yola çıkalım: "Bir adama kılıç verirseniz onu savaşçı yapabilirsiniz. Bir adama demirciliği öğretirseniz bir ordu kurabilirsiniz." Tey tey! Cebinde parası olan her bir yolcuya dev gibi kollarını açan demirci ağabeyim! Neyse efendim, kendisini yeterince andıktan sonra Diablo IV ile birlikte gelen NPC'lere doğru yönlenelim. Tabii burada onların isimlerinin pek bir önemi yok daha ziyade işlettikleri dükkanların sundukları oyun içi mekaniklerin bir önemi bulunmakta. Öncelikle büyük merkezlerde bulunan önemli başlıklardan başlayalım. Bunlardan ilki görüntümüzü değiştirebilmemize imkan sunan Wardrobe kısmı. Malumunuz Diablo IV ile birlikte kendimize özel bir karakter yaratmamız mümkün. Fakat dilediğimiz zaman görünüşümüzü oyun içinden de değiştirebiliyoruz.

Bir diğer özellikse sıfatımız haricinde genel görüşümüzü de değiştirebilmemiz. Hatta bu değişikliği kaydedip beş farklı hazır modele dönüştürebiliyoruz. Oyun deneyimi içerisinde elde ettiğimiz eşyaların görünüşleri üzerinden yaratabildiğimiz karakter görünüşümüzü bir defa ücretsiz kaydedebiliyoruz ama farklı hazır görünüş slotlarını altın vererek açabiliyoruz. Toplamda beş adet slot bulunuyor. En pahalı slot bile 20.000 gold ki bu da level 30 iki sarı silahın satış bedeli gibi düşünebilirsiniz. Hah, herkesin merak ettiği eşya depolama kısmı da büyük ölçüde çözülmüş durumda. Wardrobe'un hemen yanında bulunan ve artık klasikleşmiş hale gelen sandığımızda 50 slotluk yer bulunuyor. Açılacak yeni 50'lik slotlar ise 100.000 gold'luk artışlarla ilerliyor. Fikir vermesi için bir oran vermek gerekirse, 40. seviyeye geldiğimde 900K goldum vardı ki eşyaları çoğunu upgrade için kırmama rağmen... Madem bahsi geçti, konuyu birazcık eşya upgrade'i tarafına doğru alayım. Weaponsmith, Armorsmith ve Blacksmith olarak genelde birbirinin yanında duran bu üçlü grup, her türlü silah ve zırh işinizden sorumlu. Silah ve zırh satan Vendor'lar eğer aynı bölgedelerse, aynı ürünleri satıyorlar. Sattıkları eşyalar sol aşağıda belirtilen süre içerisinde yenileniyor. Mavi eşyaların yanı sıra sarı eşyaları da satmalarından dolayı her ziyarette ne var ne yok kontrol etmekte fayda var. Blacksmith ise oyuna derinden etki eden bir arkadaşımız. İlk özelliği tüm çar çöp, common, magic, rare ya da daha

Nedir efendim bu dünya?

İçerisinde bulunduğumuz dünyanın adı "Sanctuary" diye biline bir yer. Tam olarak neresi olduğu açıklamak için de pek sevgili Deckard Cain'in şu sözlerini alıntılamak isterim; "Burası ölümlüler diyarı olarak bildiğimiz yer. Burası bizim dünyamız. Bunun üzerinde düşünmek için bir an durmalıyız. Bizim dünyamız, diğer tüm dünyalardan farklı olarak, hem melekler hem de şeytanlar tarafından yaratıldı." Sanctuary, bir diğer adıyla da "Mortal Realms" olarak adlandırılan bu dünya, tüm Diablo oyunlarının geçtiği yer olarak bilinmektedir. İlk oyunumuz bu dünyanın çok ufak bir noktası olan Khanduras bölgesine bağlı Tristram'da geçmektedir. İkinci oyundaysa, ilk oyunda Diablo'yu yok edip "Soulstone"u ele geçiren kahraman, bu taşı kendi kafasına geçirerek Diablo'yu kendi vücuduna eklemek istemektedir. Nitekim sonuç ters teper ve Diablo kahramanı ele geçirir. Zaten ikinci oyunun açılış videosundaki anlatıcı rolünde bulunan Marius, Kara Gezginin zaman içerisinde nasıl kontrolünü kaybettiğini anlatır. Yani ikinci oyun ile ilk oyun arasında kahraman karakter farklı kişilerdir. İkinci oyundaki kahramanımız Kara Gezgini Kurast bölgesinin dışarısında durdurmaya çalışsa da başarılı olamaz ve akabinde dört bölüme ayrılan oyun deneyimi başlar. İkinci oyunda Diablo'nun kardeşleri Mephisto ve Baal da düşman saflarına katılır. Üçüncü oyun Diablo II'den yirmi yıl sonrasını konu almaktadır. Deckard Cain ve yeğeni Leah, Tristram Katedralinde bir kehanete ait araştırma yapmaktadırlar. Bu esnada gökten düşen bir yıldız Katedrale çarpar ve Cain ortadan kaybolur. Bizim kontrol ettiğimiz ve "the Nephalem" adındaki karakter ise New Tristram'a gelir ve bu yıldızı araştırmaya başlar. Leah'ın ricası üzerine Deckard Cain'i kurtaran Nephalem, düşen yıldızın bir kişi olduğunu öğrenir. Maghda tarafından yakalanan ve işkence gören Cain, ölmeden önce kılıcı onarır ve Nephalem aracılığı gökten düşen yabancıya ulaşmasını sağlar. Kılıcı kuşanan yabancı kısa sürede hafızasına kavuşur ve aslında Tyrael isimli melek olduğu ortaya çıkar. High Heavens bölgesine doğru ilerleyen macerada Diablo'nun tüm meleklerinin enerjisini sağlayan Crystal Arch'a ulaşma çabalarına son verilir ve Diablo tamamen ortadan kaldırılır. Bu olayların en önemli sonucu olarak da Tyrael High Heaven ekibine yeniden katılmayı kabul eder ama bu sefer bir melek yerine bir ölümlü olarak. Sonuçta da melekler ve insanlar arasında bir anlaşma yapılır ve yeni bir dönem başlar.

farklı eşyaları "Salvage" ederek hammadde elde etmemizi sağlaması. Öldükçe eskiyen eşyalarımızı tamir de eden bu güzide esnaf, aynı zamanda eşyalarımızı güçlendirmemize de yardımcı oluyor. Ham maddemiz ve belirli bir altınımız olduğu sürece farklı kalitedeki eşyaları farklı seviyelerde güçlendirebiliyoruz. Misal, sarı eşyaları üç seviye güçlenebiliyorken, turuncu olan Legendary seviyesindeki eşyalar dört seviye güçlenebiliyoruz. İlk iki seviyeleri daha rahat bulunan malzemelere ihtiyaç duyuyorken üçüncü ve dördüncü seviye geliştirmeler için çok daha nadir bulunan malzemeler gerekiyor. Açıkçası ilk otuz seviye çok da büyük fark yaratmayan bu güçlendirmeler, daha ziyade oyun sonuna doğru fark yaratıyor. Eminim Nightmare ve ileri zorluk seviyelerinde daha da büyük fark yaratacaklardır. Tıpkı silah ve zırhlarda olduğu gibi yüzükler ve tılsımlar için de bir satıcı ve bir geliştirici bulunuyor. Rings & Amulets başlığında satın alabilecek eşyalar bulabiliyorken Jeweler vendorlarında yedi farklı gem güçlendirme işlemini yapabiliyoruz. Bu arada gem'leri yanımızda taşımamız gerekmiyor. Eğer yükseltilebilecek bir üçlü varsa, otomatik olarak vendorda yapılabiliyor ama üretildikten sonra çantaya düşüyor. Ayrıca bu arkadaş gemleri eşyalardan sökebiliyor, soketi olmayan eşyalara soket açabiliyor ve eldeki yüzük ile tılsım grubu ürünleri tıpkı Blacksmith'de olduğu gibi güçlendirebiliyor. Oyundaki açık ara en önemli işi yapan vendor arkadaşlarsa Occultist'ler zira bu arkadaşlar sayesinde Legendary eşyaları Legendary yapan o uzun yazılı metne sahip özellikleri kendilerinden sökebiliyor ve başka bir eşyaya taşıyabiliyoruz. Legendary eşyaların sahip oldukları bu Aspect'ler oyun deneyimini büyük ölçüde etkileyebildiği için aman diyeyim kendilerine iyi bakın. Ayrıca oyunun ilerleyen seviyelerinde Sigil Craft'layabilmek de cabası. Gelelim Alchemist'lere. Bu arkadaşlar sayesinde oyundaki hayat iksirimizin gücünü arttırabiliyoruz. Bu geliştirme süreci 90. seviyeye kadar ilerliyor. Ayrıca oyunda kullanabileceğimiz farklı iksirler de söz konusu. Misal oyunun başından itibaren "Iron Barn Elixir" ile gezmeye başlamak büyük bir avantaj. Hemen her türlü konu hakkında savunma ya da saldırı odaklı iksir bulunuyor ve bu iksirlerin en önemli özellikleri verdikleri ana bonus özelliğinin yanı sıra bir de yüzde beş yetenek puanı kazanımı arttırmaları. Her iksirin biz ilerledikçe daha güçlü bir versiyonu çıktığını ve içtiğimiz taktirde otuz dakika boyunca etkilerini sürdürdüklerini de belirtmek isterim. Gelelim Diablo II'den beri en çok sevdiğimiz kumarcıya! "Purveyor of Curiosities" olarak karşımıza çıkan Vendor, bünyesinde oyunda bulunan tüm eşyalara sahip ama hiçbirinin detayı bulunmuyor. Yaptığımız farklı görevler ve tamamladığımız etkinlikler sonucunda elde ettiğimiz "Obols" isimli kaynak ile satın alabildiğimiz bu eşyalar arasında bir tanesi var ki olmazsa olmaz! Vendor menüsünün en altında 20 Obols karşılığı alabileceğimiz "Whispering Key", oyunda karşımıza çıkan ve içerisinde bolca değerli eşya barındıran özel sandıkları açmamıza yarıyor. Siz siz olun her bir Obols ile bu anahtardan alın.

Birazcık da kavga gürültü!

Diablo II'yi zamanında deneyim edenlerin en ufak haz almadığı Diablo III, pek tabii beraberinde getirdiği limitli ve ezbere dayalı yetenek sistemi ile fazlasıyla eleştiri almıştı. Nitekim Diablo IV yetenek sistemleri konusuna büyük ölçüde çalışmış halde. Yeni oyun ile birlikte Barbarian, Druid, Necromancer, Rouge ve Sorcerer sınıfları ile karşılaşıyoruz. İlgili sınıfı oluşturan yeteneklerin farklı gruplar halinde karşımıza çıktığını görüyoruz. Her ana grupta farklı bir yetenek grubu buluyor. Belirli miktarda yetenek harcadıktan sonraysa ikinci yetenek grubunun olduğu bölüm açılıyor ve bu işlem yedi basamak olarak ilerliyor. Zaten yedince basamakta da tüm bir yetenek grubunu etkileyen bir özellik bizi karşılıyor. Malumunuz oyunu sizlerden çok daha önce deneyim ettim ama yine de en çok Necromancer ile oynadığım için onun üzerinden bir anlatımda bulunacağım. Bir defa her sınıfın en az üç adet meta buildi mevcut. Eminim oyun piyasaya çıktığında değişiklikler olacaktır ama an itibariyle Necromancer için Shadowmancer, Bone ve Blood buildleri bulunuyor. Bu ekollerin üçü de aslında Diablo II: Resurrected'ta da kullanılanlara bir hayli benziyor diyebilirim. Ben Blood üzerinden gittim zira Corpse Explosion ile bolca AOE hasar vermeyi başardım. Ayrıca bolca İskelet savaşçı kullanılan bu build her anlamda hızlı seviye atlamama imkan tanıdı. Bu arada iskeletler ve Golem konusuna da açıklık getirelim. Normal şartlarda toplam 4 savaşçı ve üç adet de büyücü iskeletimiz oluyor. Beşinci olarak kaldırdığımız iskelet otomatik olarak büyücü oluyor yani bir seçim yapma durumu söz konusu değil. Golem arkadaşlara ulaşmak içinse önce bir görevi tamamlamamız gerekiyor. Clay Golem ile başlayan macera yine eskiden beridir gelen Blood ve Iron Golem ekolü ile ilerliyor. Fakat bu sefer Iron Golem yapmak için bir silah feda etmemiz gerekmiyor. Karakter menümüzde bulunan Book of the Dead olmazsa olmaz parçamız. Buradan farklı savaşçı ve büyücü iskeletlerin modellerini değiştirebildiğimiz gibi kendilerine üç farklı özellikten birisini ekleyebiliyoruz. Savaşçı iskeletler arasında Skirmisher, Defender ve Reaper olmak üzere üç farklı ekol bulunuyor. Büyücülerdeyse Shadow, Cold ve Bone mevcut. Aynı menüden yanımızda savaşmasını istediğimiz Golem versiyonunu ve üç farklı bonusundan birisini de seçebiliyoruz. Anlayacağınız sadece yancılarımızın tarzlarını seçmek suretiyle bile farklı bir oyun deneyimi yaşayabiliyoruz.

Oyunumuzda toplam dört adet özellik puanı bulunuyor; Strenght, Intelligence, Willpower ve Dexterity. Her ne kadar dört özellik azmış gibi gözükse de kendi içerinde oyuna etki ettikleri noktalar çok ama çok fazla. Misal Intelligence, yeteneklerin sağladıkları hasarı arttırdığı gibi aynı zamanda tüm elementlere karşı da fazladan dayanıklılık sunuyor. Karakterimizin özetinde de Attack Power, Armor ve Life başlıkları mevcut. Fakat bu statların altında Offensive, Defensive, Utility ve PvP başlıkları buluyor. Buradaki her bir özelliği açıklamaya kalkarsam sanıyorum bu yazıya bir dört sayfa daha eklememiz gerekecek o yüzden oyunun savaş mekaniğinin ne kadar detaylı olduğunu siz düşünün... Necromancer olarak en çok Life on Kill, Vulnerable Dmg ve Damage over Time ekolü silahlara gitmeye çalıştım ve çok da rahat bir şekilde ilerledim.

50. seviyeye kadar her seviye atlamada otomatik olarak gelişen karakterimiz, bu noktadan sonra Paragon skillerine geçiyor ki bu da herkesin Diablo III'den tanıdığı bir mekanik. Bir anlamda prestij class şeklinde ilerleyen yetenekler sayesinde normalden çok daha güçlü bir karaktere kavuşuyoruz. Savaşlar fazlasıyla hızlı olduğu gibi ölmek de kimi zaman bir anlık dalgınlığımıza

geliyor. Açıkçası bir Stronghold kurtarma operasyonu esnasında karşıma çıkan bossun mekaniklerini tam anlamadığım için iki kere öldüm. İki kere de bir anda "Charge" eden hayvanlar tarafından gafil avlandım ama tüm oyun deneyimimde toplasanız dört kere ölmüşümdür. Yani daha önceden Diablo oynamayı biliyorsanız ve menzilli karakter kontrol ediyorsanız World Tier II'de ölmeniz pek mümkün değil. Tabii esas macera zaten Nightmare ve Hell'de başlıyor... Düşman birimleri birbirinden farklı modellerde ve yapılarda tasarlanmışlar. Oyunda ilerledikçe birçok farklı düşman birimi ile karşılaşmak sanıyorum bir Diablo oyuncusunun en çok yüzünü güldüren özelliklerden bir tanesidir. Farklı ekollere karşı savaşmak ve yapay zekayı kandırmaya çalışmak bir hayli eğlenceli. Elite yarıklar ve sahip oldukları garip özellikler zaten oyuna bambaşka bir tar katıyorken bir de ekrana sığmakta zorlanan Boss karakter ile kapışmak büyük bir keyif. Savaş kısmının belirli bir hızı olması, olandan daha fazla hızlanmaması açık ara önemli bir artı.

Eksikler yok mu?

Bu noktaya gelmişken yeniden hatırlatmak isterim, benim oynadığım versiyonun üzerine son gün güncellemesi gelmemişti. Benim için oyundaki açık ara en büyük olası sıkıntı, sabit buildler üzerine yapılan çalışmaların ardından hipnoz şekilde oyun deneyim yaşamak. Kendi oyun sürecimde Nightmare zorluk seviyesine geçinceye kadar dümdüz ilerledim. Arada bir elite düşman birimi gelince dikkat kesildim o kadar. Nightmare'daysa zaten artık iş fazlasıyla dikkat ve eşya farmına dönüyor. Demem o ki umarım gelecek farklı eşya ve enchant'larla birbirinin aynı metalardan dönem dönem kurtulup, belirli aralıklarla değişen bir oyun deneyimi yaşayabiliriz. PvP tarafını deneyim edemediğim için konu hakkında herhangi bir şey söyleyemiyorum ama tek kişilik oyun modunda deneyim ettiğim kadarı ile baya eğlenceli olacağı kesin. Son olarak Legendary item'larla gelen spesifik özellikler kısa sürede kendisini tekrarlamaya başladı. Umuyorum çok daha fazla miktarda özellik vardır da ben görememişimdir.

Elimizdeki oyun çok büyük arkadaşlar. Gerçekten de bugüne kadar piyasaya çıkmış en büyük Diablo IV ve en önemlisi birçok anlamda üçüncü oyunun getirdiği garip ve yetersiz oyun yapısını tamamen ortadan kaldırması. Çok daha önce kaleme aldığım ilk Diablo IV yazımda, bu oyunun dördüncü değil de beşinci oyun olduğunu söylemiştim ve buradaki argümanım da ikinci ve üçüncü oyunun iyi yanlarını alması üzerine kuruluydu. Şu anda da rahatlıkla söyleyebilirim ki bu oyun daha fazla Diablo II'ye benzediği gibi bir yandan da günümüz, genç oyuncularını da kendisine çekebilecek bir yapıya sahip. Uzun süren bekleyişin ardından Haziran - Eylül ayımızı tamamen işgal edecek muazzam bir yapım ile karşı karşıyayız. Hesaplarıma göre bir yıl kadar başından kalkamayacağız. Ayrıca oyuna gelecek birçok yeni içerik olduğunu zaten biliyoruz. Hal böyle olunca birkaç yıl rahat rahat Diablo IV'ün bilgisayarlarda kurulu kalacağına eminim. Herkese şimdiden iyi tatiller ve sonsuz Diablo IV deneyimleri diliyorum! Selam sana Lilith!

◆ **Ertugrul Süngü**

KARAR

ARTI Muazzam atmosfer ve özlenen Diablo teması
Yeni yetenek ağaçları ve karakterlerin farklı oyun yapıları
Hızlı ve tempolu oyun deneyimi
Hikaye ve karakterler
Birbirinden farklı düşman birimi ve oyuna olan etkileri
EKSİ Kendisini tekrarlayan bir oyun olma potansiyeli
Düzenli olarak yeni içeriğe ihtiyaç duyacak olması

90

Lilith

Her ne kadar karakterimiz Diablo dünyasında gözüken bir isim gibi olsa da aslında bilinen tarihte de efsaneleşmiş karakterlerden birisidir. Lilith adı aynı zamanda Lilit, Lilitu ya da Lilis şeklinde de karşımıza çıkar. Genel olarak Mezopotamya kültüründe kendisine yer bulan Lilith, Yahudi mitolojisinde de önemli bir yere sahiptir ve çoğu zaman Adem'in ilk eşi olarak düşünülür. Bu onu aynı zamanda ilk dişi iblis olarak da anılmasına sebep olur ve Adem'in söylediklerine itaat etmemesinden dolayı Cennet Bahçesinden atılmasıyla bilinir. Her ne kadar Tevrat'ta açıkça dile getirilmese de Lilith karakteri efsanelerle süslü tarihsel bir geçmişe sahiptir. Birçok Fantastik edebiyat dünyasında kendisine rastlanması da pek tabii tesadüf değildir. Diablo evreninde kullanılan Lilith ise Mephisto'nun kızı, Lucion'un kız kardeşi ve tüm Succubi'lerin Kraliçesi olarak biliniyor. Onun bu dünyaya olan en önemli etkisiyse ilk Diablo oyunundan beri farklı formlarda kontrol ettiğimiz, yaratılan ilk Nephalem'in Baş Melek Inarius ile olan çocukları olmasıdır.

Inarius

Bir melek olarak daha evvelden tanıdığımız Tyrael'e benzerliği konuya yabancı oyuncular için kafa karıştırıcı olabilir. Nitekim Inarius her ne kadar bir dönemler High Heavens'da baş melek olsa da zaman içerisinde yaptıkları yüzünden "isyankar" bir melek konumuna gelmiştir. Pek tabii Sanctuary ve Nephalem'in yaratılmasında oynadığı rol yüzünden Diablo evrenine şekilde veren en önemli isimlerden birisi olmuştur. Great Conflict dönemlinde Tyrael'in altında savaşlara katılan Inarius, Azmodan ile yaptığı savaş ile bilinmektedir. Cennet ve Cehennem arasında yıllar, hatta yüzyıllar süren savaşın ardından yaşananların son bulmasına karar veren Inarius bu şekilde düşünen başka melek ve iblislerin de olduğunu düşünerek kendilerini bulmak için yola çıkar. The Pandemonium Fortress, Pandemonium'un merkezinde yer alan ve sayısız savaş sonucunda defalarca el değiştiren kale civarında yaşanan bir savaşta yaralanan ve esir alınan Inarius, akabinde Lilith tarafından kurtarılır ve ikilinin ilişkisi bir anlamda başlamış olur. Her ikisi de kendi babalarının nefreti ve kini yüzünden çok fazla acı çektiklerini düşünmektedirler ve bu sebepten kendi türlerine karşı isyan ederler. Hedefleriyse bitmeyen savaşı bitirmektir.

Geliştirici: *Dambuster Studios* **Yayıncı:** *Deep Silver* **Tür:** *Aksiyon* **Platform:** *PC, PS5, PS4, XS, XONE* **Web:** *deadisland.com/*

Dead Island 2

Zombileri ezerken hiç bu kadar eğlenmemiştik!

Los Angeles'ın meşhur sahil şeridinde, sonucu kaosa dönen bir sabah koşusu videosu ile heyecanlanmıştık neredeyse 10 sene önce. Oyun geliştirme; karmaşık, öngörülemez ve zaman zaman da acımasız bir süreç. E3 2014'te duyurulan Dead Island 2 için de durum biraz böyle oldu. Çok bekledik. Birkaç kez geliştirici stüdyo değiştirdikten sonra, sonunda Homefront: The Revolution'ın da yapımcısı olan Dambuster Studios nihayet en popüler zombi oyunlarından birinin devam oyununu karşımıza getirmeyi başardı. Çıktığı gibi ben de hemen Xbox Series S'te Dead Island 2'ye hızlıca bir giriş yaptım ve önemli klasiklerden biri sayılabilecek oyunun yeni nesil konsollara nasıl bir dönüş yaptığını sizler için değerlendirdim. Fazlasıyla vahşete hazır olun. Mideniz sağlamsa insan anatomisini detaylarıyla sık sık önümüze çıkaran bu oyunda kelimenin tam anlamı ile kan gövdeyi götürüyor.

Los Diablos'a Hoş Geldiniz!

Her ne kadar adında ada olsa da Dead Island 2 bizi hayatta kalmanın tek görev olduğu cehennem gibi bir Los Angeles'a götürmek için ada konseptinden vazgeçmiş. Mekân LA ancak oyunun karakterlerinden de duyabileceğiniz gibi halkın büyük bir kısmı çoktan "Los Diablos" olmuş bile. Hatta LA için de artık Hell-A demek mümkün. Dambuster Studios'un oyunu, açılış sinematiğinden itibaren bizi Bel-Air'in lüks ünlü malikanelerinde ve şehrin spoiler olmaması için açıklamayacağım diğer birçok yerinde yollarını bulmak zorunda kalacak rengarenk bir karakter kadrosuyla tanıştırıyor.

Oyunda uçak kazasından kurtulan altı karakterden birini seçebiliyoruz: Amy, Jacob, Dani, Ryan, Carla ve Bruno. Her birinin, maksimum sağlık, kritik şans ve daha fazlası dâhil olmak üzere oyunun temel istatistiklerine dayanan farklı güçlü ve zayıf yönleri var. Seçiminiz hikâyeyi değiştirmese de önemsiz bir karar değil, çünkü oyunda ilerledikçe oluşturabileceğimiz beceri yapıları ilk seçimimize bağlı olarak değişiyor. Hikâye değişmiyor dedim ama akışta her karakter kendi fikirlerini kendi nüanslarıyla ifade ediyor. Oyuna bir uçak kazasından kurtularak başlıyoruz. Diğer kazazedeleri bulup onlara yardım etmeye çalışırken bir zombi tarafından ısırılıyoruz. Ancak sürpriz şu ki, bağışıklığımız var ve geri kalanlar gibi dönüşmüyoruz. Bu andan itibaren yetkilileri bulup neler olduğunu öğrenmek, yardım istemek ve belki de bir tedavi oluşturabilmek için görevimiz başlıyor.

Savaş, her şeyin temeli

Hikaye, karakterler veya mekan hakkında uzun uzun yazabilirim, ancak Dead Island 2 hayranların en çok beklediği şey belli! Üstlendiğimiz her görev bizi büyük bir aksiyonun ortasına bırakıyor, bu nedenle bu alanda yetkin olmak çok önemli. Ortalığı kasıp kavurma olasılıkları neredeyse sınırsız. Golf sopaları, bıçaklar, kırbaçlar, bilardo istekaları, palalar, keskin pençeler, baltalar ve benzeri yakın dövüş silahlarının yanı sıra tamamlayıcı olarak hizmet edecek bazı ateşli silahlardan, ikincil fırlatma nesnelerinden ve göz ardı edilmemesi gereken çevrenin kendisinden bahsediyorum.

Bu unsurlar Dead Island 2'nin aksiyonunda hayati bir rol oynuyor. Los Diablos sokakları boyunca, asfalta dağılmış su birikintilerinde şok yaratabilecek elektrik telleri, korkunç bir patlamaya neden olabilecek gaz sızıntıları veya zehirli gaz bulutları gibi çevre faktörlerini, kendimize avantaj sağlayacak şekilde modifiye edilebilen silahlarımızla birlikte kullanarak düşmanlarımıza toplu olarak zarar verecek şekilde kullanabiliyoruz.

Hepsi bu kadar değil. Bahsedildiği gibi, cephaneliğimizi tamamlayacak bir dizi ikincil eşyalar da var. Fırlatma bıçakları, patlayıcı el bombaları, zombileri belirli bir noktaya çekmek için yemler ve kendi uzuvlarımız. Dead Island 2'de en çok keyif aldığım mekaniklerden biri, düşmanlarımıza güçlü bir uçan tekme atma yeteneği.

Çeşitlilik hayatın baharatıdır

Dead Island 2 her şeyden önce kesimlikle çok dinamik bir video oyunu ve bunu birkaç şekilde başarıyor. Bunların başında Dambuster'ın en başından beri büyük önem verdiği kart sistemi geliyor. Bir eklenti olmaktan çok uzak olan bu sisteme geliştirici ekip, oyunun ana unsurlarından biri haline gelecek kadar önem vermiş. Ana hikâyede ilerledikçe açılan ve tüm oynanabilir karakterler için ortak olan bir kart serisine sahibiz.

Dead Island 2'nin dinamik bir oyun olmasında farklı niteliklere sahip altı farklı kahramanın büyük etkisi var. Ana hikâyenin aşırı uzun olmaması da (en fazla on beş saat) tesadüf değil. Dambuster, seçime bağlı olarak oyunun nasıl değiştiğini görmek için bizi farklı karakterler kullanarak farklı oyunlara başlamaya teşvik ediyor. Oyun boyunca bir arkadaşınızla işbirliği içinde oynayabilmenizin de buna katkısı büyük ve bu da kesinlikle benzersiz bir deneyim sunuyor.

Teknik olarak hatasıza yakın

Bu kadar yıl sürüklendikten sonra, Dead Island 2'nin teknik alt yapısı konusunda şüpheleriniz olması doğal. Benim de yok değildi. Oyunun eğlencesinden, dinamizminden ve çeşitliliğinden bahsetmişken buna değinmeden de olmaz. Ancak içinizi rahatlatabilirim. Dead Island 2, Xbox Series S'te 1920x1080 çözünürlükte saniyede 60 kare hızında çalışıyor ve elbette daha güçlü olan Series X ve PS5'de ise 60 FPS native 4K çözünürlük için sunuluyor. Yani oyunun tüm yeni nesil konsollar için türünün hak ettiği akıcılığı sunduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

Oyunun imza mekanikleri her zamanki gibi

İncelememin başında mideniz sağlamsa demiştim ve bunun bir nedeni var. Önce kanlı şeyleri aradan çıkaralım. Güneşli bir Los Angeles fonunda geçen Dead Island 2'nin en büyük özelliği aşırı vahşete odaklanması. Ağır şiddet, parçalama, vücut fiziği ve ortalığa saçılan anatomik öğeler gibi detayların hepsi oyunun "FLESH Engine" ya da açık haliyle "Fully Locational Evisceration System for Humanoids" motoru tarafından sağlanıyor. Bu tescilli teknoloji, vücut parçalama fiziğini giysi ve deriden kaslara, organlara ve hatta altındaki iskelete kadar tüyler ürpertici bir ayrıntı düzeyinde simüle ediyor. Bu, gerçek bir teknik hünerle elde edilen korkunç ve aslında iğrenç bir mekanik. Kılıçların, silahların ve diğer tehlikelerin hepsinin duygusuz zombi orduları üzerinde korkunç derecede gerçekçi sonuçları olduğunu söylemek yeterli. Bu da Dead Island 2'nin teknik makyajının en etkileyici kısımlarından birini oluşturuyor. Kullandığımız yakın dövüş silahlarına gelince elbette bu kadar yoğun darbe karşısında hepsinin bir ömrü olduğunu da unutmamak gerekiyor. Dolayısıyla kontenjanınız dâhilinde bulabildiğiniz kadar özellikle metal her tür sopayı almanızı öneririm. Çevreden bulacağınız para ve çeşitli yardımcı öğeleri toplayarak oyun alanı içinde zaman zaman denk geleceğiniz tezgahlarda bu silahları güçlendirmeniz yeni özellikler eklemeniz ve tamir etmeniz de mümkün. Bu yüzden loot'a önem vermeyi de unutmayın.

Sonuç

Dead Island, klasik oyun tarzını aynen korumuş. Neredeyse on yıllık bir aradan sonra Dambuster Studios tarafından hayata geçirilen Dead Island 2, her şeyden önce, fevkalade iyi yaratılmış bir Los Angeles şehrinde, muhteşem ortamlarda kanlı aksiyonla dolu çok eğlenceli bir video oyunu. Bu türdeki en sürükleyici ve orijinal hikâyeye sahip değil belki ama burada zaten önemli olan o değil. Akıllı kart sistemi aracılığıyla bir beceri destesi oluşturarak adrenalin dolu görevlerinin tadını çıkarmanız ve mümkünse diğer karakterleri kullanarak ya da co-op aracılığıyla bir arkadaşınızla oynayabilmeniz oyunun tekrar oynanabilirlik yüzdesini de artıyor. Dead Island 2'de saatlerce sürecek bir eğlence var ve bu da serinin hak ettiği şekilde geri döndüğünü kanıtlıyor. Ben çok eğlendim bunu da eklemeden geçmeyeyim.

◆ **Mahmut Karslıoğlu**

KARAR

ARTI Gerçekçi ve acımasız hasar sistemi
Eğlenceli savaş sistemi
Ana ve yan görevler çok doğal
Kart sistemi ve oynanışa etkisi
Yüksek tekrar oynanabilirlik

EKSİ Bazı talimatlar çok anlaşılır olmayabiliyor
Hikaye karakterden karaktere değişmiyor

80

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

"Mükemmel bir oyun daha ne kadar geliştirilebilir?" noktasında bir mihenk taşı

İşim oldukça zor zira bu sayfalara gelene kadar Talha'dan sekiz sayfalık bir Zelda tarihi okudunuz. İşim zor zira yerim kısıtlı ve ben gece gündüz bu oyunu oynamak, düşünmek ve konuşmak istiyorum. Konuşursam da hikayeden kaçarak bunu yapabilmem mümkün değil ve bu deneyimi kaçırmanızı asla istemiyorum. Neyse, başlayalım bakalım.

Bu oyunu çok bekliyorduk ve beklentilerimiz korkunç yüksekti, yalan yok. Hem Breath of the Wild'ın yeni nesilde sunduğu şahane deneyimi ileriye götüreceğine emin olduğumuzdan, hem de zaman yetersizliği sebebiyle Breath of the Wild'dan çıkartılan pek çok özelliğin ince ince işlenmiş halleriyle karşımıza çıkacağının kesinleşmiş olmasından. Ve bilmiyorum ama, oyunun çıkacağına on gün kala bu bana imkansız bir şeymiş gibi geliyordu. Gerçekten Tears of the Kingdom mı çıkacak? On gün sonra mı? İnanılmaz

Çıktı ki ne çıkış

Evet çıktı ve şurada size büyük bir keyifle diyebiliyorum ki, oyun şimdiye kadar gördüğüm, oynadığım, üzerine konuştuğum en iyi Zelda oyunu arkadaşlar. Bu noktada Ocarina of Time'cılar beni kesmek isteyebilir ama rica ediyorum, bir saniyeliğine sinizmi kenara bırakalım. Nintendo öyle güzel işlemiş ki bu oyunu, Breath of the Wild'da daha iyi olabileceğini düşündüğümüz her şeyi o kadar eklemiş ki oyuna, Zelda ve Link hiç olmadıkları kadar "evlerinde" artık.

Tears of the Kingdom, neredeyse her açıdan öncülünü geride bırakmayı başarmış bir yapım. Daha iyi ve optimize grafikler, daha fazla zindan, yaratık ve görev çeşitliliği, daha tadında aksiyon ve yine şahane yazılmış diyaloglar. Bunlar sıradan bir oyuna gelmiş güncellemeler olsaydı bile yeterince etkileyici sayılırdı ama bahsettiğimiz oyun Breath of the Wild, son on yılın en iyi birkaç oyunundan birisi. Açık Dünya kisvesi altında hikaye anlatımı temelli bir ilerleyiş bu kadar kotanlabilir ancak demişken, bu kadar muhteşem bir oyunun ne kadar geliştirilebileceği de okullarda ders olarak anlatılabilecek bir konuyken Tears of the Kingdom oyunda geçirdiğiniz sürenin her anında mükemmelliğin sınırlarını gözünüze sokuyor.

Kanlı Ay

Hyrule'ün başının dertten kurtulmayacağını hepimiz tahmin ediyorduk oyunun en başlarında göreceğiniz gibi, Zelda'nın merakı başa bela. Zelda ve Link'in şatonun altında kadim bir ırkın kalıntılarını ararken başlayan macerası bir şeyleri uyandırmaları ve Zonai adlı bu ırka ait kalıntıların kocaman adalar şeklinde göğe yükselip uçan adalar yapmasıyla sonuçlanıyor. Hyrule da hiç de hatırladığınız gibi gözükmüyor bu yüzden, ilk kez geldiğiniz başka bir harita gibi. Bir kere çok büyük, hatta GTA V'in haritasından bile daha büyük ve hatırlatırım, bu haritada 180km hızla yol almıyorsunuz. Üstüne buna Zonai'nin göğe fırlattığı, tamamen kendi özgü diyarlar olan uçan adaları da ekleyin. Daha bitmedi, bir de yer altı var ve hemen hemen haritanın geri kalanı kadar büyük. Atmosferi farklı, kültürü farklı, yaratığı börtü böcüğü farklı bir yer.

İşte size koştura koştura gitseniz bile 70 saatinizi yiyecek, hakkını verdiğinizde ise 200 saat boyunca keyiften öldürecek bir oyunun DNA'sını oluşturan detayların sadece küçük bir bölümü. Oyunu bu kadar özel yapan şey ise an'lar. Nelerden bahsediyorum? Anlatmaya çalışayım. LOTR deyince aklınızda canlanan ilk sahnelerden biri Balrog'un göründüğü ilk an ve Gondor ordusunun dağdan aşağı inişidir ya hani, işte böyle "vay" dedirten, içinizi ısındıran anlardan çok var Tears of the Kingdom'da. Evet anlıyorum, elbette bu oyunla kurduğunuz bağ ile de alakalı ama inanın, oyun size hatırlanacak çok fazla sahne sunuyor ve bu konuda elini hiç de korkak alıştırmıyor.

Bu konuda önerim, Tears of the Kingdom'ı adeta bir Bülent Ortaçgil konseri dinler gibi deneyim etmeniz. Alın elinize Switch'i, akşam gün batımına doğru oturun, kahvenizi içerken kendinizi bu şahane maceraya bırakın. Yapılacak şok şey var, Konuşulacak çok konu var, bitirmeye değer çok fazla görev var ve hepsi, çeşitlilik anlamında fevkalade bir deneyim sunmak için hazırlanmış. Bir de puzzle elementleri var tabii. Zamanı geri sarma mekaniği sayesinde öyle şeyler yaptım ki Agent 47 görse oturur ağlardı. Kopan bir taşa kendimizi ilişitirip zamanı geri sardıktan sonra

Yapım: Nintendo
Dağıtım: Nintendo
Tür: Aksiyon, RPG
Platform: Switch
Web: www.zelda.com/tears-of-the-kingdom/

adalara ışınlanmak veya üst "katmana" direkt olarak geçiş yapabilmek (Üst katmana direkt geçebiliyoruz işte, Philadelphia deneyi gibin) oyunda görev yapısı ve savaşlar konusunda bir dolu olanak sağlamış.

Loot öldü yaşasın Fusion!

Ben de hepiniz gibi loot yapmayı seviyorum arkadaşlar, ölesiye seviyorum. Borderlands bu yüzden benim için başucu eseri hüviyetinde, The Elder Scrolls serisinin modları bu yüzden baş tacım. Diğer taraftan Tears of the Kingdom'ın konuya bakışı çok daha farklı. Fusion özelliği sayesinde herhangi bir eşyanızı herhangi bir eşyayla saçma sapan da olsa birleştirmek ve bunun sonuçlarını şaşkınlıkla ekrana bakarak görmek mümkün. Mantar takarak yapabildiğiniz kafası güzel mızraklardan tutun da jetpackli yeleklere kadar, Zonai topluluğundan kalan garip garip pek çok şeyi bulup sıradan şeylerle kombin edebiliyorsunuz. Anlatmaya çalışmayacağım arkadaşlar ama sınır yok, limit yok. Kafanızda iki şeyi bir araya getirdiniz ve olası sonucuna "yok artık" mı dediniz? Deneyin, muhtemelen tahayyül edebileceğinizden bile daha abuk bir sonuçla karşılaşacaksınız. Oyunu olağanüstü değiştirmekle kalmamış, bunun nasıl uygulanabildiği konusunda da adeta ders vermiş Nintendo.

Tabii bunu muhtemelen olağanüstü buldunuz çünkü henüz videolarda bolca gördüğünüz bir diğer özellik olan Ultrahand'i görmediniz. Bir şeyleri birbiriyle tamamen sandbox modunda, limitsizce birleştirip ortaya bir düzenek çıkartma yeteneği diyebileceğimiz Ultrahand, tek kelimeyle bir delinin aklından çıkmış bir fikir. Artık topladığınız parçalarla F-16 mı yaparsınız, bir balığa teker ve jet motoru hızlandırılmış bir evrim programı mı uygularsınız bilmiyorum. Ama aklınızdan geçirdiğiniz her şey, malzeme olduğu sürece mümkün. Bunların görevlere nasıl yardımcı olduğu konusu da var. Bunda da bir limit yok. Bir trick mi buldunuz, davranın Ultrahand yeteneğine. Bir uçurumda mısınız, oduna paraşüt ekleyin, yetmiyor mu? Biraz jetlemek güzel olmaz mı? Gerçekten abuk bir yetenek arkadaşlar, ne yapabileceklerinizin bir sınırı var, ne de tam anlamıyla anlatabilmek mümkün. Oyundaki tüm bulmacaları hem geleneksel yöntemlerle hem de Ultrahand'in kudretiyle çözebilmek mümkün ve bunu yaptığınızda oyun size hile yapmışsınız veya kolaya kaçmışsınız gibi hissettirmiyor. Aksine, gerçekten bir bulmaca çözmüş olmanın tatmin duygusuyla karşılaşıyorsunuz.

Konuşacak çok şey var

Hikaye hakkında farkındaysanız giriş yaptıktan sonra pek fazla bir şey anlatmadım. Yerim kısıtlıyken daha fazla açmaya da niyetim yok. Diğer taraftan oyunun mekaniklerinde konuşulacak şeyler devam ediyor. Bunların ilki NPC'ler. Hikayeye dahil oldukları noktada hatırlanır katkıları var ve yetenekleri ile de savaşlarda ciddi anlamda yardımcı oluyorlar bize. Yalnız, bir etkileşime girme sıkıntısı var. Yamalarla düzeltilebilecek bir sorun olduğu kanısındayım ve kısaca şöyle tezahür ediyor. Yanlarına gidip bir tuşa basarak onları daha etkili şekilde kullanma şansı verilmiş bizlere ama hit detection problemli, ekranda çıkan tuşa basana kadar kaçırabiliyorsunuz. Bu da ortalık bayram yerine dönmüşken cidden oyunda sinirinizi zıplatan nadir şeylerden birisi haline dönüşebiliyor.

Bir de tabii, şu Switch'in donanın durumu var. Artık detaylar veya kare sayısından umudu kestik, optimizasyona bakıyoruz ama grafikler çok güzel arkadaşlar. Distorsiyonları görmüyorsanız veya çok yakından bakmıyorsanız renk paletinden tutun da çizimlere kadar, özellikle de Switch OLED'de Hyrule dünyası fevkalade gözüküyor. En yoğun savaşlarda bile kare sayısının düşmemesi de, Pokemon'da yaşadıklarımızdan sonra kesinlikle çok iyi haber. Yine de, oyunu büyük ekranda, dock modunda deneyim etmenizi öneririm.

Kısaca, ülkemizde pahalı olsa da aldığınızda sizi çok mutlu edecek, tarihin en iyi oyunlarından birisi var karşımızda. Gönül isterdi ki zamanla indirime girer diyebileyim ancak Nintendo söz konusu olunca böyle dev bir indirim olacağını sanmıyorum. Tears of the Kingdom -burada anlatmadığım- muhteşem hikayesi ve tüm yenilikleriyle gözümde yılın en iyi oyunu, daha iyisinin geleceğini de sanmıyorum.

KARAR

ARTI Muhteşem bir hikaye, onlarca yenilik, başarılı optimizasyon, Fusion ve Ultrahand yetenekleri

EKSİ Yamalarla düzelebilecek ufak tefek hit detection problemleri

94

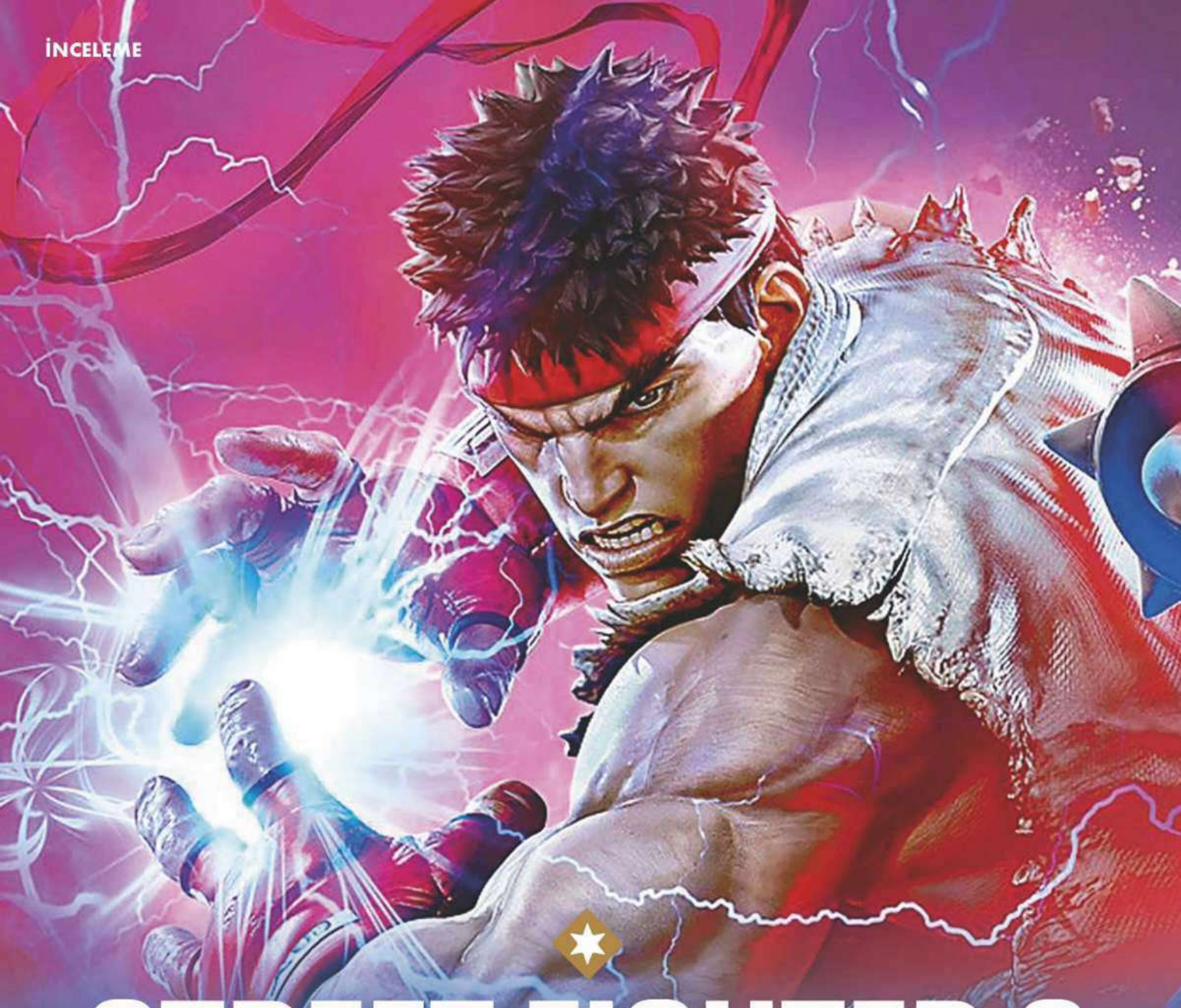
DARÜŞŞAFAKALI ÇOCUKLAR EĞİTİMLE ÜLKEMİZİN GURURU OLUR

Bu bayram da az çok demeden Darüşşafaka'ya bağışta bulunun, eğitimle çocuklarımızın parlak bir geleceği olsun.

Darüssafaka 1863 CEMİYET 160.YIL

#EğitimleOlur

darussafaka.org



STREET FIGHTER 6

Çıta arşa çıktı, uzunca bir süre de zor geçilir artık!

Güç nedir? Gücü elde etmek için nasıl bir yol izlenir? Teknolojik gelişmeler ile insanoğlunun sınırlarının çok daha ötesinde makineler yaratılsa da güce olan tutku hiç değişmemiştir. Kasların dayanıklılığı, hacmi, hızı gibi çeşitli özellikler hala insanların istek duyduğu bir arayış olmaya devam ediyor ve bu arayış sonlanacak gibi de görünmüyor. Benim için de durum çok farklı değil. Güçlü biri olma isteğim bu şehirdeki herkes gibi fazla.

Metro City. Evet, zamanında bir dizi kanunsuzluğa neden olmuş, vatandaşların evlerinde bile huzur içerisinde yaşayabilmesinin hayal olduğu şehir. Mad Gear Çetesi'nin şehrin sokaklarında terör estirdiği günlerden bu zamana ne kadar oldu? 34 sene! O kadar yaşlandım mı ya? Daha dün gibiydi halbuki Belediye Başkanı Haggar'ın şehrin sokaklarını bu uğursuz çeteden temizlediği günler. Haggar'ın çabaları sonuç verdi ve şehre huzur getirildi belki ama o günlerden bugüne ne kaldı? Tabi ki insanların kendilerini olası başka durumlara karşı koruma güdüsünden hareketle güçlü olma takıntısı. Bu şehirde zayıf ve küçük görünenden güçlü ve cüsseli görünene kadar herkes tehlikeli olabilir! Kimin kimden daha güçlü olduğunu anlamanın ise sadece tek bir yolu var: dövüşmek!

Bu düşünceleri kafamdan uzaklaştırıp tek bir amaca odaklanarak yeni spor salonum ve koçum ile tanışmak üzere yola çıkıyorum. Kendisi şehirde adından bolca söz ettiren ve oldukça güçlü Luke. Onun akıl hocalığında aradığım güce ulaşabileceğime ve bir gün kendisi gibi

Yapım: Capcom
Dağıtım: Capcom
Tür: Dövüş
Platform: PC, PS5, PS4, XS
Web: about:blank

çok güçlü olabileceğime eminim!

Hero Concept'in Kingpin'i sayın Serkan Özay ile Mayhem Brawler incelemem sonrasında güzel bir sohbet geçirmiştik. İncelememde kendisinin dikkatini çeken konu benim oyunun lore una aşırı derecede dikkat etmiş olmamdı. Serkan da benim gibi dövüş oyunları dahil olmak üzere tüm oyunların hikayesine odaklanan bir oyuncu, daha da önemlisi bir yapımcı olarak hikâye ile ilgili muhtemel aksaklıkları bir oyuncu üzerinden değerlendirmek istiyordu. Bu sohbetimiz esnasında çoğu dövüş oyunu oyuncusunun hikâyeyi önemsememesinden de bol bol dem vurmuştuk. Neticede oyunu oyun yapan unsurlardan bir tanesi de hakkını veren, ilgi çekici ve başarılı bir hikâyeye sahip olmasıdır. Yanlışım varsa Ertuğrul Hoca beni düzeltsin. Öyle değil mi sayın hocam?

Hikâye odaklı bir oyuncu olmam nedeniyle Street Fighter 6'nın beni en çok heyecanlandıran World Tour modunun nasıl olacağına dair derin bir merak içerisindeydim. Zaten ön incelemede de sadece Battle Hub'ın deneyimlenebilir bir mod olarak yer almasına üzüldüğümü belirtmiştim hatırlarsanız. Açık dünyada RPG mekanikleriyle bezenmiş bir dövüş oyunu olacak bu muhteşem modu nihayet tam sürümde deneyimlediğimde ise hislerim yazının başındaki gibi oldu.

Dile kolay 34 sene öncesinin yani 1989 yapımı Capcom'un efsanesi Final Fight'ın şehri olan Metro City'den başkası değildi burası. Dövüş oyunlarına karşı tutkum hepinizin malumu. Neredeyse her 2D dövüş oyunundan Beat Em Up'lara tüm oyunlar kütüphanemde vardır. E yaşım itibariyle de PC ve konsol oyunculuğunun bu kadar revaçta olmadığı dönemlerde de dövüş oyunları deneyimledim. Bunlardan hatırımda en çok yer edinenlerden birisidir Final Fight. Bu oyunun bu kadar süre sonrasında karşıma çıkmasına da haliyle Grinch'ten daha çirkin ve beter gülümsedim kabul edeyim. Suratımdaki bu pis sırıtışla gelin hep beraber Metro City'nin dövüş kokan sokaklarında gezelim. Bakalım neler göreceğiz, neler bulacağız?

Ne umduk ne bulduk?

Street Fighter 6 ile ilgili en büyük beklentim World Tour olduğu için direkt olarak buraya daldım ve heyecanla sizlere burayı anlattım ama öncelikle belirtmem gereken başka bir konuyu da atlamamalıyım. Oyunu açtığınızda World Tour ile birlikte sizi iki ayrı sekme daha karşılayacak. Bunlar ön incelemede de kılı kırk yardığım ve oldukça başarılı bulduğum Battle Hub ve Street Fighter 5'in asıl devamı olarak nitelendirebileceğimiz Fighting Ground modları. Her iki moda da vakti gelince sırasıyla değineceğim. Önceliği ise World Tour'a vererek devam edelim.

World Tour, daha önce de belirttiğim üzere kendi karakteriniz ile açık dünyada gezip tozarak bol bol dövüştüğünüz bir mod. Tahmin

edeceğiniz üzere bu modu deneyimlemeniz için öncelikle kendinizi bir karakter yaratma menüsünde buluyorsunuz. Karakter yaratma ekranındaki kişiselleştirme seçeneklerinin bolluğundan ise başım döndü adeta. Sizi bilmem ama ben bir karakter yaratma ekranı gelince saatlerimi harcarım aklımdakini oyuna aktarabilmek için. Street Fighter 6'da da bu şaşmadı ve şu kaşların arasını biraz daha mı açsam, alnı çok mu geniş oldu, çeneyi çok mu dolgunlaştırdım gibi antin kuntin şeylere bile bayağı bir zamanımı verdim ve nihayetinde oyuna başlayabildim.

Hikâyeye göre gücü takıntı haline getirmiş her insan gibi daha güçlü olabilmek adına kendimi bir spor salonuna yazılırken buldum. Spor salonunun antrenörü Luke, bilmem kaçıncı kum torbasını yerinden karşı duvara fırlattıktan sonra karakterimize dönerek doğru yerdesin, benim gibi güçlü olabilmen için senin koçluğunu yapacağım diyerek artistliğini yapıyor. Sonrasında başka bir öğrencisi ile bizi vahşi doğaya yani Metro City'ye salıyor. Burada da cep telefonumuza kendi nevi şahsına münhasır esprili dili ile çeşitli görevler veriyor. İlk görevimiz Alice isimli küçük kızı bulmak. Alice'i bulduğumuzda kendisi ile dövüşmemizi istiyor ve bakmayın böyle olduğuma kolay lokma değilim diyerek iğnelemesini de yapıyor.

Kendisinin de verdiği görevleri bir süre tamamladıktan sonra bir şeyler yememiz gerektiğini söylüyor. Bir şeyler yedikten sonra ise vitality yani dayanıklılık barımız doluyor. Burası sıklıkla takip etmemiz gereken bir yer çünkü düşük vitality ile girdiğiniz dövüşler zorlayıcı olabiliyor.

Bazı temel bilgileri de aldıktan sonra görüyoruz ki bu şehirdeki herkese dövüşte meydan okuyabiliyoruz. Onlar da gayet normal bir şekilde hiç garipsemeden dövüş tekliflerimizi kabul ediyorlar. Bununla da kalmıyor bazen dolaşırken alakasız bir şekilde saldırıya uğrayarak kendimizi bir dövüşün ortasında bulabiliyoruz. Bu canlılık doğal olarak oyuna daha fazla bağlanmanızı sağlıyor. Oyun içerisinde yapılabilecekler bununla da sınırlı kalmıyor. Karakterinizi keyfinize göre şekillendirebileceğiniz satın alınabilir kozmetikler oyun içerisindeki dükkanlarda bulunabiliyor. Bunun bir artı özellik olmasının yanında sanki ilerleyen süreçte bir mikro ödeme çılgınlığına çevrilebileceğini düşünüyorum. Umuyorum olmaz.

Oyun içerisinde biraz ilerledikten sonra Luke'tan hariç olarak Chun Li ile tanışıyorsunuz. Bu durumda Chun Li'nin öğrencisi olmayı seçerseniz kendisinin hareketlerini yapabilmeye başlıyorsunuz. Aynısı Luke için de geçerli. Bu seçimi istediğiniz zaman değiştirebileceğinizi de hemen belirteyim. Yani ilerleyen süreçte başka ustalarla tanışınca kendilerinin özel hareketlerini kullanmanız mümkün. Telaşa gerek yok. Ancak belirtmek gereken başka bir durum daha var ki o da karakterinizin seviye ilerlemesinin karakterden ayrı olarak ustalara bağlı olarak değişmesi. Diğer bir ifadeyle karakterinizin genel bir seviyesi bulunurken ustalara göre de ayrı bir seviyesi bulunuyor. Buradan tahmin edeceğiniz üzere karakterinizin seviyesinin artması can barı ve dayanıklılığını güçlendirirken, usta seviyeleri ilerlemesi de o ustaların yeni özelliklerini açıyor. Yani Luke ile ilerlemeye devam eder ve seviyenizi ilerletirseniz aynı seviyede Chun Li ustalığında sahip olamayacaksınız. Her karakter için ayrı ayrı seviye ilerlemesi oyun içerisinde harcayacağınız bolca zaman demek oluyor. Bu bazılarınız için belki bir eksi olarak kayda geçebilir. Ancak bence oyunda yapılabileceklerin artması, oyuna verilen paranın karşılığını daha fazla alabilmeniz demek.

Açık dünyada gezmenin bazı kuralları da vardır hepinizin bileceği. Bunlardan birisi olan fast travel noktaları World Tour'da otobüs duraklarıyla oluşturulmuş. Ancak her bir otobüs durağını öncelikle kendisine ulaşarak açmanız gerekiyor. Daha sonrasında açtığınız noktalara hızlıca ulaşım sağlayabiliyorsunuz.

Gezecek zengin ve dolu bir dünya, rengarenk grafiklerle de birleşince World Tour başından kalkmadan saatler harcayabilece-

HAKAN

Street Fighter'ın Türk dövüşçüsü Hakan'ı kim unutabilir ki ama değil mi? Bol yağlı ve kırmızı güreşçimiz kendisine beşinci oyunda yer bulamamıştı. Ne yazık ki altıncı oyun da Hakan'ı şimdilik es geçmiş gibi görünüyor. Umuyorum beklediğim birkaç başka dövüşçüyle birlikte Hakan'ı ilerleyen süreçte SF6 saflarında görürüz.

ğiniz bir RPG dövüş oyununa dönüşüyor. En son sanıyorum Zone4 ile böyle bir deneyimi tatmıştım ve ondan bu yana gördüğüm en iyi açık dünya dövüş oyunu oldu SF6.

Arcade olmadan dövüş oyunu olur mu?

Gelgelelim oyunun diğer bir modu olan Fighting Ground'a. Burası SF6'nın klasik bir dövüş oyununun sahip olduğu özellikleri barındırdığı bölümü. Yani arcade ten tutun online maçlara veya aynı ekrandan çift kişilik dövüşlere her şeyi bu modda oynuyorsunuz. E doğal olarak Street Fighter 6 için yazılan tek hikâye World Tour değil elbette. Sonuçta açık dünya dövüş oyunu olması oyunun sadece bir bölümünü yansıtıyor. SF6'nın bir Street Fighter oyunu olarak kendisine ait single bir hikâye modu da bulunmalıydı ve bunu Fighting Ground tarafında arcade üzerinden deneyimliyorsunuz.

Arcade üzerindeki hikâye modu ise her karakter için ayrı yazılmış durumda. Ancak yine de Nayshall isimli hayali Asya ülkesi, JP, Kimberly ve Ken'in hikâyede önemli bir yer kapladığını belirteyim. Daha fazla detaya girerek oyun zevkinizi baltalamak istemediğimden oynanışa geçeyim.

Arcade dövüşleri seçtiğiniz karaktere göre bir dizi round tan oluşuyor. Bu round lar arasında oyun sizi kamyon döverek parçalamak gibi absürt ama eğlenceli aktivitelere de yönlendiriyor. Bu aktivitenin amacı daha kısa sürede kamyonu parçalayarak kombolarınızı test etmek. Karşılık veremeyen zavallı kamyon parçalarına ayrılırken de tepedeki sürenin her defasında biraz daha düştüğünü görüp tatmin oluyorsunuz. Her bir karakterin hikayesinin sonuna geldiğinizde ilgili karakterin ara sahnelerine ek olarak bir dizi konsept çizime de ödül olarak kavuşuyorsunuz. Hoş bir detay.

Fighting Ground, arcade ten ayrı olarak practice, versus, special match ve online bölümlerini de barındırıyor. Practice zaten hepinizin bildiği kendi kendinizi geliştirdiğiniz bölüm. Versus, team match ve teke tek dövüş bölümlerini içeriyor. Arada kafa dağıtmak ve arkadaşlarla ödülsüz boş oyunlar oynamak için deneyimlediğimiz yer burası anlayacağınız.

Hepinizin bildiği klasik modları tamamladıktan sonra Fightin Ground'un asıl eğlenceli kısmına geldik. Special Matches, SF6'nın en eğlenceli kısımlarından birisi arkadaşlar. Burada birbirinden farklı kurallara göre oluşturulmuş ve oldukça eğlenceli dövüşleri deneyimleyebiliyorsunuz. Örneğin down&out kuralına göre sırtı 5 kere yere gelen dövüşçü oyunu kaybetmiş oluyor. Sadece bu kuralla da eğlence bitmiyor. Bu kurala ek olarak çeşitli zorluk unsurlarını da dövüşe ekleyebiliyorsunuz. Yine bir tanesine örnek vermek gerekirse Bull Run'ı aktif hale getirirseniz siz rakibinizle dövüşürken ekranın ortasında bir tane boğa deli dana misali koşup hasar verebiliyor. Rakibe dikkat etmek gerekirken bir de bu tatlı boğanın zamansız gelişlerini hesaba katmak o kadar keyifli ki anlatamam. Online taraftaysa dereceli oyunlar ve standart dövüşleri internet üzerinden diğer oyuncularla deneyimleyebilirsiniz. Burada hepinizin merak ettiği ping sorunlarını ben de düşünmüştüm ama işin aslı herhangi bir ping sorunuyla karşılaştığımı söyleyemem. Bu yönüyle de SF6'ya şapka çıkarmak gerekiyor.

Ön incelemeden bu zamana neler değişmiş?

Geldik bu güzide dövüş oyununun son modu olan Battle Hub'a. Battle Hub ile ilgili deneyimlerimi hepinizin hatırlayacağı üzere oyunun ön incelemesinde belirtmiştim. Bu nedenle burada sadece kısa bir bakış ve değişikliklerden bahsetmenin yeterli olacağı kanaatindeyim.

KLASİK MODERN'E KARŞI

İnceleme içerisinde klasik ve modern kontrol şemalarından bahsettiğimi görmüşsünüzdür. Bu terimleri bilmeyenler için bir parantez açmanın faydası olacağını düşünüyorum. Klasik kontrol şeması daha çok benim gibi dinozor oyunculara veya daha zorlayıcı bir tecrübe deneyimlemek isteyenlere hitap ediyor. Eski arcade makinelerini hatırlayanlar bilir. Az olan tuş sayısından ötürü çeşitli hareketleri yapabilmek için bu tuşları belirli bir kombinasyonda çalıştırmamız gerekiyordu. Bu dönemde bile oyunu bu şekilde deneyimlemek isterseniz buyurun efendim. Öte yandan modern kontrol şeması ise daha günümüz oyuncusuna yani aklında kombinasyon tutmaktansa bir an evvel oyunu öğrenip eğlenceye dalmak isteyenlere yönelik. Ancak her ikisinde de hiç bilmeyenin bir deneme süresi geçirmesini tavsiye ederim. Yoksa gerçekten üzücü sonuçlar alarak Street Fighter kariyeriniz hiç başlamadan bitebilir.

HANGİ KONTROLCÜ?

Dövüş oyunu severler arasında tartışmasız bir gerçek vardır. O da dövüş oyunlarının kontrolcü ile oynanması gerektiği. Ancak hangi tip kontrolcünün kullanılması gerektiği konusundaysa ister istemez bir ayrım geliyor. Bu ayrım klasik arcade oyunculuğunu sevenlerin kullandığı arcade stick ler ile modern gamepad ler arasındaki çekişmelerden kaynaklanıyor. Ben her ikisi ile de oyun deneyimlediğim için bir tercih yapmayacağım ama tercihinize göre size fikir verebilecek iki öneride bulunacağım.

1. Mayflash F300
Arcade Stick kullanmayı tercih eden oyunculara tavsiyem Mayflash F300 kontrolcüsü. Fiyatına baktığınızda biraz tuzlu gelebileceğini kabul ettiğim bu kontrolcü ne yazık ki fiyat/performans ölçüsünde değerlendirildiğinde en iyisi.

2. Logitech F710 veya F310
Benim de uzunca bir süredir kullanmış olduğum, eski ama taş gibi sağlam olan bu gamepad i bütçenize ve tercihinize göre beğeninize sunuyorum. Kablolu bir gamepad kullanmayı sorun etmeyen oyuncular F310'u alabilirler. Öte yandan kablo ile uğraşamam yatıp öyle oyun oynarım arkadaş diyen de F710'a bir baksın.

Battle Hub, betada da olduğu gibi devasa bir arcade oyun salonu. Buraya World Tour'da oluşturduğunuz karakteriniz ile girerek arcade makineleri üzerinden diğer oyuncularla dövüşlere girebiliyorsunuz.

Ancak World Tour ve Fighting Ground'da olduğu gibi Battle Hub'ın da kendine göre büyük bir albenisi bulunuyor. Bu albeni de Game Center olarak ayrılmış bölüm. Ön incelemede de anlatmış olduğum bu bölümdeki arcade makinelerinde Capcom'un eski klasik oyunlarını deneyimleyebiliyorsunuz. An itibari ile benim deneyimlediğim oyunlar Street Fighter 2 ve Final Fight oldu. Oyun içerisinde oyun mantığıyla çalışan bu makinelerde canınız sıkıldıkça zaman öldürebilirsiniz. Bunu da ister serbest oyun isterseniz high score modunda yapabilirsiniz. Benim şimdiden vazgeçilmezim oldu hatta.

Battle Hub, Fighting Ground modunda yer alan Special Matches'ın yer aldığı makineleri de barındırıyor. Extreme Battles ismiyle deneyimleyebileceğiniz bu makineler gördüğüm kadarıyla oyuncular tarafından ne yazık ki çok tercih edilmiyor. Uzunca bir süre beklememe rağmen boynum bükük deneyimleyemeden makineden ayrılmak zorunda kaldım.

Battle Hub, tüm bunlara ek olarak yaratmış olduğunuz karakterinizi yeniden düzenlemek ve çeşitli kozmetik ürünleri satın alabilmenizi sağlayan NPC'lere de ev sahipliği yapıyor. Ön incelemede hatırlayacağınız günlük görevler de aynen olduğu gibi duruyor.

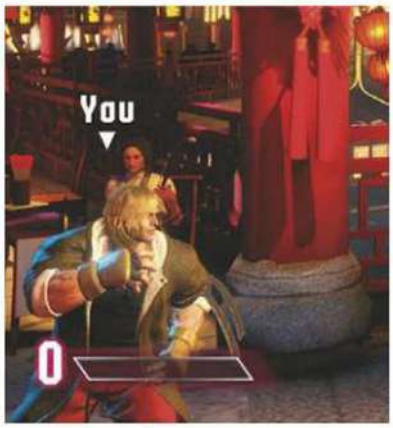
Tüm bu özellikleriyle Battle Hub, oyunun beta sürümünde sundukları ile aynı eğlencesinden bir şey kaybetmemiş şekilde duruyor. Ancak yine de diğer iki mod bana kalırsa burayı gölgede bırakacak ve insanların buraya uğramasını sağlayacak tek konu klasik arcade oyunları olacak. Ona da fazla ilgi gösterilmezse oyunun çıkışı ile Battle Hub'ta in cin top oynayabilir.

SF6, genel olarak incelendiğinde oynanışındaki rahatlık, fizik motoru, kontrolcüyle muhteşem çalışan kombo sistemi ve karakterlerin dengesiyle harika bir dövüş oyunu. Başlıkta da belirttiğim üzere çıtayı öyle bir noktaya getirdi ki kolay kolay geçilemez. Oyunun artısı o kadar fazla ve eksisi o kadar az ki yazının sonunda belitmiş olduğum artılar yeterli bile değil bilesiniz! Ah bir de fiyatı uygun olsaydı da herkes çıktığı gibi deneyimleyebilseydi!

◆ **Genlrwin**

NEREDEN BAŞLAMALIYIM?

Dövüş oyunlarının hayranı olmayan çoğu arkadaşımdan bana yönelen sürekli bir sorudur bu. Eğer sizler de nereden başlayacağınızı bilmiyorsanız en öncelikli önerim hangi tip kontrolcüyü beğendiğinizi belirlemeniz olacaktır. Bu sayfalarda bir yerlerde okuyabileceğiniz iki kontrolcü tipinden birisinde karar kıldıktan sonra ise Street Fighter özelinde öncelikle Ken veya Ryu'da ustalaşmanızı tavsiye ederim. Bunun için de ilk olarak belirlediğiniz karakterle antrenmanlar yapıp daha sonra arcade veya single modda kendinizi bilgisayara karşı deneyin. İyice ustalaştıktan sonra diğer karakterlere veya dereceli maçlara geçiş yapabilirsiniz.



KARAR

ARTI World Tour modu yenilikçi ve eğlenceli, Special Matches çok keyifli, klasik arcade oyunlarını deneyimleyebilmek, fizik motoru çok başarılı, karakterler arasındaki denge mükemmel.

EKSİ Muhtemel oluşacak mikro ödemeler, Battle Hub diğer modların gölgesinde kalıyor, fiyat.

95

YENİ KARAKTERLER

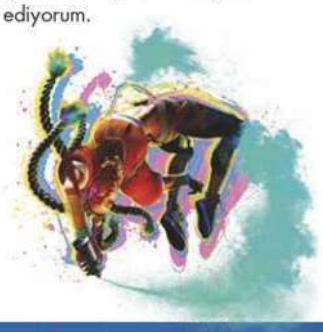
Bütün dövüş oyunu serilerinin her çıkan oyunda yeni karakterler eklemesi bir gelenektir. Bu karakterler bazen bir film veya diziden alınabilirken bazen de tamamen özgün yaratılıyor. Street Fighter 6'da bu gelenekten geri durmuyor ve bizleri birbirinden farklı dövüş stillerine sahip altı yeni karakterle tanıştırıyor.

1. JAMIE

Street Fighter 6 için ilk duyurulan yeni karakter Jamie idi. Kendisi tıpkı Chun Li gibi kung fu stilinde uzmanlaşmış bir dövüşçü. Dövüş şeklini biraz daha spesifikleştirmemiz gerekirse Jamie, sarhoş olarak da tanımlanan drunken master stilinde uzmanlaşmış. Şehrindeki suçlularla savaşmayı kendine düstur edinmiş olan ustanın oynanıştaki komboların yapılışındaki rahatlık ve keyfe ise söylenecek söz yok. Bir örnekleme yapmak gerekirse Tekken'deki Eddie'nin diğer karakterlere nazaran oynanışındaki rahatlığın bir benzerini tattırıyor Jamie.

2. KIMBERLY

İkinci yeni karakterimiz Kimberly'nin de Jamie'den aşağı kalır yanı yok. Yerinde duramayan Kimberly, sağlam bir ustanın ellerinde tam bir ölüm makinesine dönüşebiliyor. Final Fight'ın unutulmaz ninjası Guy'ın öğrencisi olan Kimberly'nin oynanışında komboların sıralanmasında o kadar büyük rahatlık var ki diğer karakterlerle kıyasladığınızda bunu anlıyorsunuz. Tabi bunu daha kolay yapabilmeniz için modern kontrol şemasında oynamanızı şiddetle tavsiye ediyorum.



3. MARISA

Suratına bakmaya devam ederseniz her an "This is Sparta!" diye kükreyerek sizi dipsiz bir kuyuya tekmeleyecekmiş gibi duran bu ablamız, kökeni Antik Yunan'a kadar uzanan pankratiast dövüş stilini kullanıyor. Jamie ve Kimberly'nin aşırı mobil hareketleri ile kıyaslayınca oldukça hantal kalan Marisa'nın ise onlardan daha sağlam ve can yakıcı vuruşları bulunuyor. Yeni bir dövüş oyuncusu olsanız da klasik kontrol şemasında gönül rahatlığıyla kendisini tercih edebilirsiniz.

4. MANON

Aksanı ve sürekli bana bakın ne kadar da güçlüyüm tripleri ile Quantin Tarantino filmlerinden fırlamış gibi hissettiren Manon'un dövüş stili Judo'nun tekme ve yumruklarla harmanlanmış modern bir versiyonu. İşin aslı Manon ile oynarken bir dövüşçüyü değil de sanki bir dansçıyı yönlendiriyormuş hissine kapılıyorsunuz. Çünkü tutup fırlatma hareketlerinden vuruşlarına neredeyse tamamı dans figürü gibi. Zorluk seviyesine bakıldığında oldukça yüksek olarak yorumladığım Manon'u modern kontrol şemasında oynamanızı tavsiye ederim.

5. LILY

Street Fighter'ın köklü karakterlerinden T.Hawk ile aynı kabileden olan Lily, oynanış olarak da Hawk'ı fazlasıyla andırıyor. T.Hawk'ın cüssesi ile kıyasladığımızda ancak bir yer cücesi olabilecek Lily, rakipleri ile arasındaki mesafeyi kapatabilmek için iki adet sopayı yumrukları gibi kullanıyor. Komboların yapılışı oldukça basit olan Lily'i modern kontrol şeması ile yönlendirdiğinizde tam bir ölüm makinesine dönüştürmeniz hiç işten bile değil.

6. JP

Takım elbisesi ve asası ile tam bir modern Gandalf görünümündeki bu abimiz görünüşünden fazlasına sahip. Street Fighter 6'nın ana hikayesinde de Kimberly ile birlikte çok önemli bir yer kaplayan JP, dövüş stili olarak Bartitsu'yu kullanıyor. Açıkçası yeni kötümüz olarak kendisinin Bison'u çok da fazla aratmayacak tripleri var. Tam bir beyefendi dövüşü diyebileceğimiz Bartitsu stilinde JP'yi yönlendirirken yeni oyuncular için önerim modern kontrol şeması. Zira klasik biraz zorlayabiliyor.

Yapım: *Respawn Entertainment*
Dağıtım: *Electronic Arts*
Tür: *Aksiyon*
Platform: *PC, PS5, XS*
Web: *www.ea.com/games/starwars/jedi/jedi-survivor*

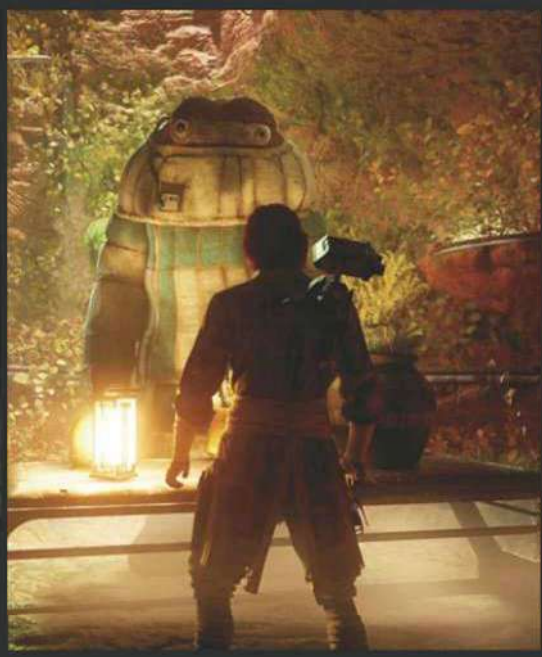
Bir kaçış mı? Yoksa yeni bir başlayış mı?

Star Wars evreni sanıyorum dünyada yaratılmış olan en büyük, içerisinde en çok hikaye ve karakteri barındıran kurgusal bir dünya olsa gerek. 1977 yılında karşımıza çıktığı günden bu zamana kadar geçen süre içerisinde, dokuz tane ana film, birçok ara film, dizi, animasyon dizi, anime, roman ve sayısını bilmediğim miktarda çizgi roman tarafından oluşturulan devasa bir dünyadan bahsediyorum! Tabii Lucas'ın film haklarını Disney'e satması ile başlayan yeni dünyada her ne kadar film tarafı bir hayli düşüşe geçse de özellikle Rouge One ile bir yerden hayranlarını geri kazanmayı başlayan Star Wars, özellikle Mandalorian dizisi ve The Bad Batch gibi animasyon dizileri ile bir anlamda çağı tekrardan yakalamayı başardı. Nitekim böylesine büyük serilerin en büyük sorunu her daim "Canon" kısmı olmuştur. Yani transmedya ürünlerinin açık ara en iyi örneklerinden olan Star Wars'ın hangi kısmı ana hikaye, hangisi yan hikaye ya da hangi karakter ve hikayeler ana evrene ait anlamak giderek zorlaşmış durumda. Misal, ilk üç filmin Star Wars'ın esas "Canon"un ya da "Gospel"i olduğuna dair ilk bilgi 1994 yılında yayımlanan Star Wars Insider dergisinde yer almıştı. Akabindeyse 1998 yılında yayımlanan Star Wars Encyclopedia içerisinde Stephen J. Sansweet ilk üç filmin Canon olduğunun altını çizmişti. Daha da önemlisi, filmler haricinde kalan tüm medya organlarında yayımlanan Star Wars içeriklerinin "quasi-canon" yani bir anlamda yarım canon olduğunu bilgisi verilmişti. Fakat geçen zaman içerisinde yazılan bazı hikayelerin ana hikayeye aktarıldığını görmeye başladık. Hatta bugün gördüğünüz birçok fikir ve olay, geçmişte özellikle çizgi romanlarda yayınlanmış kaynaklardan gelmekte. Misal, Din Djarin ile birlikte yeniden ayyuka çıkan Dark Saber, aslında ilk olarak 2010 yılında yayınlanan, Star Wars: The Clone Wars, Sezon 2, Bölüm 12'de gözükmüştü. Hatta hemen ardından ilk çizgi roman görünüşünü de Star Wars: The Clone Wars - Defenders of the Lost Temple birinci sayıda yapmıştı. Anlayacağınız Canon olmak zaman içerisinde sadece filmlerin kontrolünden çıkıp, diğer medya araçlarının üretimleriyle desteklenmeye devam etti. Peki, tüm bunları neden mi anlatıyorum, çünkü Star Wars Jedi serisi, ilk oyunu olan Fallen Order'dan beri Canon olarak pazarlanıyor da ondan. Şimdi iyice hazırlanın, size sadece oyunu değil, kocaman bir hikaye ilerleyişini anlatmaya çalışacağım...

Arada kalan Jedi mı?

2019 yılında piyasaya çıkan Fallen Order ile Clone Wars döneminden beş yıl sonrasına ışınlandık. Cal Kestis isimli Force Sensitive karakterin rolünü üstlendiğimiz oyunda önce Zeffo'yu keşfettik, akabinde Kashyyyk'deki Origin Tree'ye ulaştık. Dathomir'in etkinliklerine katıldık, Vault'un gizemini çözdük ve peşinde olduğumuz holocron'u çalıştırmayı başardık ve nihayet bir şekilde Jedi Knight olduk! Eğer ilk oyunun hikayesine aşina değilseniz zaten ikinci oyunun ana menüsünde geçmişte ne olduğunu size birkaç dakikada anlatacak harika bir video hazırlanmış; ilk oyunu deneyim etmeyenlerin kesinlikle izlemesi gerektiğini düşünüyorum... Efendim ikinci oyunumuzla birlikte birkaç yıl daha ileriye gidiyoruz. Tutsak olarak başladığımız oyunda, aslında bambaşka bir konumda olduğumuzu anlamamız çok da uzun sürmüyor. Yeni ekibimizle birlikte Coruscant'da bulunan LEVEL 2046'ya doğru bir yolculuğa çıkıyoruz. Hedefimiz ise gizli İmparatorluk bilgilerini Senatör Daho Sejan'nın gemisinden çalmak. Pek tabii böyle bir operasyonda çıkması gereken her türlü sorun ortaya çıkıp, en sonunda kendimizi Ninth Sister ile kapışıyorken buluyoruz. Olaylar sonunda Cal'ın ekibindeki Gabs ve ikizler ne yazık ki hayatlarını kaybetseler de Cal bir şekilde hayatını kurtarıyor ve bu tansiyon yüklü giriş bölümünün ardından bir anlamda hikayeye başlamış oluyoruz.

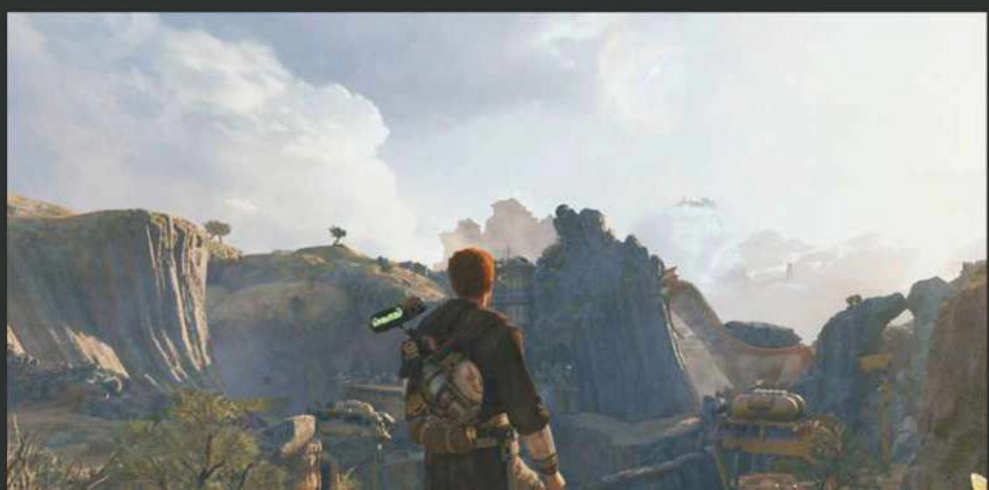
Survivor ile birlikte ilk oyunun üzerine yapılan bir anlamda farklı geliştirmeler görüyoruz. Öncelikle atmosfer ve dünyadan bahsetmek lazım... Star War Jedi ilk oyununda da ikinci oyununda da kesinlikle atmosfer konusunda muazzam bir iş çıkarmış demem gerekiyor. Çevre detayları, ölçü ve ölçeklendirme, ışık ve renk kullanımı gerçekten de birçok sinema filminin arayıp da bulamadığı seviyede. Kamera konumlandırması birçok açıdan sorunsuz çalışıyor. Oyuncu olarak kendimizi



atmosferin içerisinde kısa sürede kaybedebiliyoruz. Ayrıca Canon Star Wars filmlerinden tanıdığımız şekilde tasarlanan şehir ve bölgeler de cabası. Genel hatları ile devasa bir dünya içerisinde ufak bir et parçası olma hissiyatı ziyadesiyle iyi şekilde nakledildiği gibi görsel efektler de kusursuz diyebiliriz. Çevre ile olan etkileşim, animasyonlar, patlamalar, her türlü ışık oyunu deneyimimizi olumlu yönde etkiliyor. Survivor'un temelinde, Fallen Order'da bulunan mekan anlayışı devam ediyor. Önce yönümüzü buluyor, sonrasında kısa yolları açıyor ve pek tabii gizli eşyaları bulmaya çalışıyoruz. Yine birçok ufak haritadan oluşan oyun deneyiminde, ara ara farklı hoplamalı zıplamalı deneyimler yaşıyoruz. Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi belli noktalarda durup meditasyon yapabiliyoruz ve yine ilk oyunda olduğu gibi yetenek puanlarımızı bu esnada kullanabiliyoruz. Anlayacağınız ilk oyunu deneyim ettiyseniz ilk etapta çok farklı bir oyun ile karşılaşmayacaksınız. Fakat biraz ilerledikçe farklılıkları görmeye başlayacaksınız.

Kılıç kalkan

Malumunuz Star Wars evreninin ikonik silahı Lightsaber, yani ışın kılıcı olmazsa olmaz bir aparat. Her ne kadar şahsen görmekten çok sıkılmış olsam da her yeni jenerasyon bir şekilde bu cihazla bağ kuruyor gibi anlıyorum. Efendim yeni oyunumuzla birlikte savaş mekaniklerinde devasa bir değişim olmasa da savaşma şeklimizde bazı değişiklikler bulunuyor. Bunların en başında karşımıza çıkan beş farklı ışın kılıcı sitili olması yer alıyor. Single Blade zaten herkesin aşina olduğu ve oyundaki en dengeli kullanım modeli. Dual Blade ise daha hızlı saldırılar yapabilmemize ve düşman saldırılarını kesebilmemize yarıyor. Double-Blade ise daha az hasar vermesine rağmen özellikle kalabalık gruplar üzerinde fazlasıyla etkili. Bu üç ana kılıç modeli default olarak geliyorken Cross Guard Blade ve Blaster and Blade için oyunda ilerlememiz gerekiyor. Cross Guard Blade ne yazık ki Kylo Ren arkadaşımızın kullandığı kılıç modeli. Özellikle düşük seviyedeki ve savunma odaklı düşmanlara karşı aşırı kuvvetli. Kendisine ulaşmamız için ana hikayede ilerliyor ve Shattered Moon'a gitmemiz gerekiyor. Burada Drya Thornne'u alt ettikten sonra yeni kılıç ekolümüze kavuşabiliyoruz. Son olarak karşımıza çıkan versiyonsa Blaster and Blade. Bir elde tabanca bir elde ışın kılıcı kullandığımız bu savaşma modu, adından da anlaşılabileceği üzere menzilli saldırılar yapmamıza da imkan sunuyor. Kendisine ulaşmak için de Jedha'ya kadar gitmemiz gerekiyor. Oyun boyunca farklı deneyimler yaşamamıza olanak sunan savaşma modellerinin her biri kendisine has bir yetenek ağacına sahip. Bu sebepten özellikle default olan üç savaşma modelinden birisine oyunun başında karar verip ilk olarak bir konuda kendimizi en iyi şekilde geliştirmek rahat bir oyun deneyimi yaşamamıza yardımcı olacaktır. Zaten oyun bitinceye kadar diğer savaş modellerinde de kendinizi yeterince geliştirmiş olacaksınız. Savaşlardan biraz uzaklaştığımızdaysa karşımıza Jedi Meditation Chambers isimli yeni aktivite çıkıyor. Koboh gezegeni üzerinde yedi farklı gizli yerde bulunan bu noktaları bulmak bir işe yaramıyor. Aynı zamanda burada bulunan bulmacaları da çözmemiz gerekiyor. Her bir bulmaca sonucunda perk, materyal ve kozmetik gibi birçok farklı ödüle ulaşmamız işten bile değil. Bu yeni bölgelerin haricinde yeni oyunla birlikte onlarca farklı toplanabilir malzeme de bizleri bekliyor. Kozmetik, Stim Canister, Essence, Databank, Priorite Shards, Force Tear, Scroll gibi birbirinden farklı toplanabilir malzeme Coruscant, Koboh ve Jedha üzerine dağılmış durumda bulunuyor. Oyunun ana lokasyonu olan bu üç gezegen, sadece gizli noktalar ve toplanabilir eşyalara ev sahipliği yapmıyor. Aynı zamanda içerisinde bolca dedikodu da barındırıyor.



Evet, doğru duydunuz dedikodu en sevdiğim okur. Survivor ile birlikte gelen en yeni özelliklerden birisi de aslında yan görev olan rumor yani dedikodular. Etraftaki NPC'lerle konuşarak ulaştığımız bu dedikoduları takip ederek göreve dönüştürüyoruz. Ana hikaye ilerledikçe tekrar ziyaret ettiğimiz gezegenlerimizde farklı dedikodular dolaşmaya başlıyor. Tabii bazılarına ulaşmamız için bir öncekini tamamlamamız gerekiyor. Bu görevlerin sonucunda da bolca Force ve Health Essence yanı sıra Shatter, Dexterity Perk gibi oyunu genel olarak etkileyen bonuslar elde edebiliyoruz. Yani birçok oyunda olduğu gibi yan görev yapmak candır! Malumunuz adını çıkmış bir Jedi olarak başımızda bolca ödül var. Hal böyle olunca Star Wars evreninin ne kadar acımasız olduğu da bilindik bir gerçek. Bu sebepten lay lay lom ilerlerken bir anda karşımızda bir Kelle Avcısı çıkması mümkün. Nitekim onlar bizi bulmadan bizim onları bulmamız gibi bir olasılık da söz konusu! Eğer böyle bir maceraya çıkmak istiyorsanız aramanız gereken kişi "Caij" isimli bir arkadaş. Kendisi size tüm Kelle Avcılarının yerini söyleyecek. Gerisi işi tamamlamak... Eğer bu kelle avcıları da size yeterli gelmiyorsa, o zaman size efsaneleşmiş yaratıklardan bir seçki sunmak isterim. Eğer yeterince araştırma yaparsanız, kısa sürede bir Rancor ya da Spawn of Oggdo bulabilirsiniz. Tabii esas soru, onları gerçekten de bulmak istiyor musunuz? Eğer siz de halihazırda olan düşman birimleriyle mücadeleden sıkıldıysanız, bu arkadaşlara da bir bakın derim.

Peki, sorun var mı?

Siz bu satırları okurken birçok sıkıntı çoktan çözülmüş olacaktır ama oyunun çıkış yaptığı ilk ay büyük bir hüsran olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Sorunların en başında pek tabii EA'in uzun süredir bizlere yaşattığı hazır olmayan oyun çıkışı geliyor. Belki de birkaç hafta daha beklense çözülebilecek birçok bug ile karşılaştık. PC tarafındaki optimizasyon sorunları hemen her yerde büyük olay oldu. PS5 tarafındaysa HDR hiçbir şekilde çalışmadı. Hal böyle olunca da zaten görüntü ve atmosferi ile oyuncuyu etkileyebilecek devasa bir yapım üzücü bir çıkış yapmış oldu. UE4 ile gelen diğer birçok grafik hatası da cabası. İşin ilginç yanı, Gold of War II'de Sanat Yönetmeni, God of War III'de de Oyun Yönetmeni olarak çalışan ve akabinde Fallen Order'da da bu işin devam ettiren Stig Asmussen gibi birisinin yeni oyunun bu denli, basit ve çözülebilir sorunlarla piyasaya çıkması oldu. İlk oyuna fazlasıyla benzemesi de Survivor'un bir diğer problemi. Yani yeni bir oyundan ziyade, hikayenin devam ettiği, kelimenin fazlasıyla "tam" anlamında bir "devam" olmuş. Yani eklenen yeni fikirler ve dövüş sitilleri mevcut ama kullanılan kameradan, harita üzerinde yapılacak işlere kadar bu kadar "aynı" oyunu oynamak benim için biraz yorucu oldu. Evet, hikaye harika şekilde ilerledi ama geliştiricinin oyunu konumlandırma ile alakalı sorunlar yaşadığı ortada. Hatta bazı şeyler o kadar aynı kalmış ki yani bilmeyen birisine oynatsanız aynı oyun der. Bari düşmanları biraz değiştirseydiniz be arkadaşım? Yani yapay zeka aynı şekilde yola devam ediyor. Hal hareket ve tavırlar aynı. İnsan biraz daha oyuna etki eden farklılıklar istiyor. Coruscant gibi devasa ve Star Wars evrenine etki eden bir bölgede de biraz daha fazla kalmayı dilerdim... Her ne kadar PC portu konusunda büyük bir fiyasko, PS5 tarafında HDR draması gibi büyük sorunlar ile bizlere merhaba dese de yapılan düzenlemelerin ardından özellikle Star Wars severlerin keyifle oynayacağı bir isim ortaya çıkmış. Tabii buradaki esas sorun, bu hikaye ne kadar Canon olacak? Sizce de Cal Kestis'in hikayesi Star Wars'ın aradığı kadar iddialı mı? Sanıyorum bunu bekleyip hep beraber göreceğiz. Bence üçüncü oyun kesinlikle piyasaya çıkacak ve umuyorum o zaman çok daha "farklı" içeriğe sahip bir deneyim ile karşılaşırız. Ayrıca yeter bu ampullü silahlar!

◆ **Ertugrul Süngü**

KARAR

ARTI Muazzam atmosfer. Kaliteli grafik. Farklı karakterler ve hikaye.

Optimizasyon sorunları

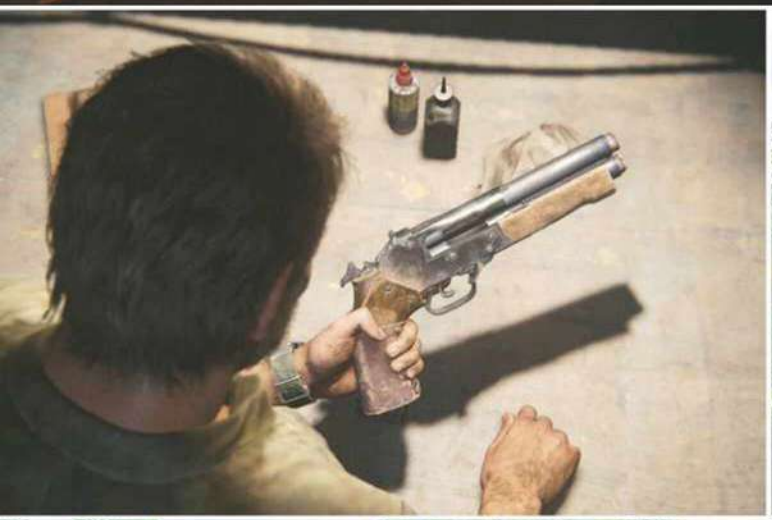
EKSİ İlk oyuna olan benzerlik. Fiyat etiketi

80

Yapım: Naughty Dog, Iron Galaxy Studios
Dağıtım: Sony Interactive Entertainment
Tür: Aksiyon
Platform: PC, PS5
Web: https://www.playstation.com/tr-tr/games/the-last-of-us-part-i/

The Last of Us: Part 1 (PC)

Dev bir yapımın aceleye getirilmemesi konusunda ders niteliğinde bir oyun!



Sene 2013. Kuzenimin heyecanla PS3 için alıp getirdiği ve fazlaca hype yaptığını düşündüğüm The Last of Us'ın diskini taktık ve oynamaya başladık. "Biraz abartmıyor musun?" dediğimi çok iyi hatırlıyorum. Tabi bunu diyen ben, açık dünya konseptine o kadar kendimi kaptırmıştım ki çizgisel bir şekilde ilerleyen ve görünmez duvarların sizin oyun alanınızı sınırladığı oynanıştan artık zevk alamıyordum. Bu oyun da tamamı ile bu tanıma uyduğundan büyük oranda ilgimi çekmiyordu. Ama bilin bakalım ne oldu? Kuzenimi biraz izledikten sonra elinden hışımla dualshock3'ü kapıp oyunun sonunu getirdim.

Oyunun çizgisel ilerleyişinin yanında, derin hikayesi, karakterlerin hikâye boyunca geçirmiş oldukları gelişim, bölüm tasarımları, olası bir kıyamet senaryosunda insanların yapabilecekleri konularında o kadar güzel bir tasvir içeriyordu ki hayran kalmamak elde değildi. Hele de ana karakterin bir kahraman ya da kötü adam olup olmadığı konusunda bugün bile tartışabiliyorsak bu bir başarı değil de nedir?

PC portu nedir, nasıl yapılmaz?

Hikâye muhteşemdi. Peki ya oynanış? Oyun işte o noktada size fazlasıyla cömert davranıyordu. İster dan dun girişin ister benim yaptığım gibi gizli gizli ilerleyerek oyunu bitirin. Bunu yaparken de cephanenizi akıllıca kullanmanız gerekiyordu. Bu oynanış oyunun aşırı sağlam atmosferi ile birleşince yeme de yanında yat bir oyun çıkmıştı ortaya! "İyi de arkadaş niye böyle hey gidi günler be der gibi karalar bağladın sen şimdi?" diye soruyorsunuzdur muhtemelen. PC oyuncususun ve 10 yıl önce büyük bir keyifle oynadığın oyunu ne güzel yeni grafiklerle ve PC'de oynayabiliyorsun. Sevinsene arkadaş! Öyle değil işte arkadaşlar! Ne yazık ki değil! Çünkü oyunu oynayıp bitirdiğim yaklaşık 17 saatlik sürede ekran kartımın ağlayarak mezarı boylamaması için dua ettim adeta. Şu an için gayet de yeterli gördüğüm RTX3050Ti ekran kartımdan bahsediyorum değerli arkadaşlarım! Bir sürü oyun oynadığım sistemimde bu kadar fazla kasılma, donma, oyundan atma, aşırı ısınma vb. sorunları hiç yaşamadım ben! Kızgınım sayın okur, aşırı derecede kızgınım hem de! Baktım oyun oynanmıyor, bir kızgınlıkla tüm derginin ağlama duvarı olan gariban Kürşat'a mesaj attım hemen. Dedim aga bu oyun oynanmaz! Nasıl inceleyeyim bunu şimdi? Belli etmez ama bizim Kürşat çok naif adamdır. Seninle mi uğraşacağım yerine dedi ki sabırlı ol güncelleme ile düzelir her şey. İyi adam abi, dediği çıkıyor. Ertesi gün bir güncelleme geldi oyun akmaya başladı. Tamam dedim oldu! Ama yayımcı rahat durur mu? Üzerine başka bir güncelleme daha getirip düzelttikleri oyunu yine bozdular! Abi sinir krizi mi geçireyim, yoksa bu şekilde oynamaya devam mı edeyim bilemedim. Ama sonuçta siz değerli okurlarımıza bu incelemeyi yetiştirmem gerekiyordu. Riski kabullendim ve oyun beni attıkça tekrar gire gire nihayetiyle bitirdim. Yazının bundan sonraki kısmı oyunu hiç bilmeyenler için bir inceleme maiyetinde geçecek. Sonra zaten bildiğimiz oyunu bize anlatıyor çok bilmiş demeyin.

Nedir The Last Of Us?

The Last Of Us, bir mantar enfeksiyonu sonucu mutantlaşan insanlar tarafından istila edilmiş bir dünya tasviri çiziyor. İnsanları adeta zombi haline çeviren bu mantarın tek bir amacı bulunuyor: enfeksiyonu olabildiğince fazla insana yayarak kendi türünü emniyete almak. Kahramanımız Joel de böyle bir dünyada kendi ayakları üzerinde kalmaya çalışan, olaylara gerçekçi bir bakış açısıyla yaklaşabilen ve oldukça sert mizaçlı bir kaçakçı. Bir gün Ellie isimli, insanlığın belki de son umudu olabilecek küçük bir kızla tanışıyor. Bu kızımız daha önce ısırılmış olmasına rağmen enfeksiyon vücudunda yayılmıyor. Joel'e verilen görev ise bulundukları yerin bayağı bir uzağında olan hastaneye Ellie'yi götürerek aşı yapımında kullanılabilmesini sağlamak. Hadi diyerek yola çıktığımız macerada hem Ellie hem de Joel olarak o kadar fazla badire atlatıyoruz ki karakterler, sürekli bir değişim ve gelişim sürecinde oluyorlar. Hiç oynamamış arkadaşlar için hikâye konusunda verebileceğim bilgiler bu kadar. Oynanış tarafına baktığımızdaysa çizgisel bir ilerleyişte oluşturulmuş alanları geçerek ilerlediğimiz bir durum söz konusu. Bir alana girdiğimizde bir bakımdan karşılaşma açılıyor ve bu karşılaşmayı saklanarak sinsi sinsi geçebilmek mümkünken aksiyona girerek bayağı gürültülü bir şekilde de geçebilirsiniz. Tabi bazı bölümlerde tercih yapmanız mümkün olmuyor onu da belirtmiş olayım. Çünkü mantar enfeksiyonu geçirme süresine bağlı olarak insanların kazandıkları özellikler de farklı. Örnek vermek gerekirse, clicker isimli enfeksiyonlular görememelerine rağmen yarasa benzeri kendi seslerinin geri gelme süresi ile karşılarında bir şey olup olmadığını ya da arkası dönük bile olsa çok yüksek işitme kabiliyetleri ile sizi duyabiliyorlar. Etrafta bulduğunuz taşlar veya şişeler ile başka yere yönlendirerek yanlarından geçebilmeyi tercih edebileceğiniz gibi arkalarından yaklaşarak çakı darbesiyle de yere serebilirsiniz.

Her ne kadar çizgisel bir oynanış olsa da alanlarda sürekli olarak aksiyona girmiyorsunuz. Eğer sadece bölümü bitirmeye odaklı oynarsanız, ilerleyen bölümlerde büyük sıkıntıyla karşılaşacağınız aşikâr. Bu nedenle çevrenizi sürekli olarak araştırarak karakter gelişimine, silah yükseltmelerine ve yardımcı eşya yapımında kullanılacak parçalara bakmanız hayati öneme sahip. Oyun bu özelliği ile hafif RPG öğeleri de barındırıyor. Ancak şunu da söylemekte fayda var; oyundaki tüm bu kaynaklar sınırlı sayıda. Bu nedenle hangi silahı güçlendireceğiniz veya Joel'in hangi özelliğini yükselteceğinize iyi karar vermeniz lazım.

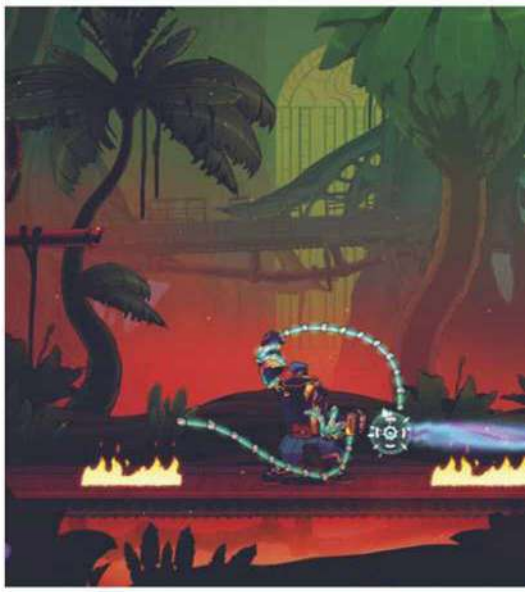
The Last Of Us, bölüm tasarımları ve atmosfer konusunda da muhteşem. Çevrenin dokusu üzerinde ne kadar uğraşıldığına aksiyona ara verdiğiniz zamanlarda dikkatle bakarsanız; kıyamet sonrası bir dünyanın muhteşem bir şekilde resmedildiğine tanık olabilirsiniz. Nihayetinde bütün bu artı özellikleri ile aradan geçen 10 yıldan sonra dahi başyapıt olarak taçlandırılan bu güzide oyun, ne yazık ki PC portunda yapması gereken en önemli şey olan oynanabilirlik unsurunu sağlayamadığı için yüksek bir notu da hak edemiyor. Evet günümüzde oyunlar çıkışını yaptıktan sonra güncellemelerle kendisini topluyor. Ancak ben oyunun önce çıkıp sonra kendisini toplaması değil, ilk başta temel sorunları olmadan çıkması gerektiğini düşünenlerdenim. Bu yapılmış olsaydı, eskinin kült PS3 oyununu, PC'lerimizde büyük bir keyifle deneyimleyebilirdik. Olmadı!

◆ **Genlrwin**

KARAR

ARTI Harika hikâye, karakter ve silah yükseltmeleri, oynanışta serbestlik, şahane bölüm tasarımları, atmosfer ve müzikler, Türkçe dublaj ve altyazı.

EKSİ Berbat optimizasyon, oyundan atma sorunları, oyun içi bazı buglar, sorunlu çıkış yapmış olması.



Yapım: *Riot Forge* **Dağıtım:** *Double Stallion* **Tür:** *Platform* **Platform:** *PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch* **Web:** *https://convergencegame.com*

CONVERGENCE: A League of Legends Story

Ya da Ekkopoint Paradox (ince gördüm)

Selam millet. Hadi hep bir ağızdan bağıralım Arcane ikinci sezonu bekliyoruz! Ama ona var biraz daha bekleyeceğiz. Peki yeni sezonu beklerken Zaun'a dönmeyi ve dizide görmeye doyamadığımız Ekko'yla beraber zamanı bir ileri bir geri sardığımız maceraya dalmaya ne dersiniz. The Convergence Riot'un aniden çıkaracağını duyurduğu hiç beklemediğimiz sürprizlerinden birisiydi; aynı The Mageseeker gibi. İlk başta platform olması beni pek çekmemiş olsa da Riot Forge'nin oyunu nefes alsın yeter deyip, denemeye karar verdim. Bazı oyunlar vardır bazen dergi için oynarken yorulup sonra devam etmek üzere bırakırsınız. Yazısı bitmelidir o yüzden tekrar makine başına oturup, canınız istemeyerek devam edersiniz. The Convergence'da tam aksi oldu oynarken ne zaman ara versem geri dönmek için can attım.

Şimdi biz hangi dünyadayız?

Anlatacağım kısımda spoiler yok, hepsini fragmanda ya da oyunun afişlerinde görüyorsunuz, içiniz rahat olsun. Hikâye Zaun'da Spire'ların birindeki büyük bir patlamayla başlıyor. Ekko'da kesin orada toplayabileceğim ıvır zıvır aletler vardır deyip yıkıntı Spire'a doğru yola çıkıyor. Araştırmasını yaparken çok ilginç bir karakterle karşılaşıyor; gelecekten gelen kendisiyle... Gelecekte Zaun'un mahvolacağını söyleyen büyük Ekko, bunu önlemesi için küçük Ekko'nun kendisine yardım etmesini istiyor. Burada dikkat çeken şey büyük Ekko'nun sağ elinin ve sağ gözünün mekanik olması, bir şekilde bunları kaybetmiş. Daha da önemlisi büyük Ekko zamanda yolculuk yapıyor arkadaşlar! Küçük Ekko gibi zamanı kısa bir süreliğine geri sarmıyor komple yolculuk yapıyor, bunu gördüğümde ağzımda "ohaaa" tepkisi dökülüverdi. Neyse şimdi gelelim gelecekte Zaun'un neden yok olmanın eşiğine geldiğine. Efenim üç çeşit kristal var birincisi ve kontrol etmesi çok zor fakat edilirse muazzam güç sağlayan saf Hextech Kristali. İkincisi Camille'nin başını çektiği Ferros Klan'ının ürettiği sahte Hextech kristalleri (bunu bir şekilde Shurima'daki bir tür yaratıktan topluyorlar) sonuncusu ise Poindgdestre'nin ürettiği tamamen fason Syntixi denen, süper dengesiz bir kristal. Spire'in patlama sebebi de işte bu. Büyük Ekko'nun amacı da bu zaman çizgisindeki bütün Syntx'i toplayıp, yok ederek geleceği kurtarmak. İlginç bir ikili oluşturduğumuz gelecekten gelen yetişkin versiyonumuza süper bir takım oluşturup, kolları Syntix'i avı için sıvıyoruz.

Platform oyunu olmasına rağmen ana harita olan Zaun'un sokaklarının büyüklüğü gerçekten çarpıcı. Burada Ekko'nun birçok arkadaşıyla tanışıyorsunuz. Misal Red diye bir kız var bizimkinin şimdilik normal, sevdiği bir arkadaşı. Sağda solda toplamanız gereken kâğıt parçalarının birinde Ekko'nun gerçekten gelecekte zamanda yolculuk yaptığını ve işleri yoluna koyup Red'e geri döneceğine dair bir not buluyorsunuz. Arcane'de hiç adları sanları geçmese de Ekko'nun anne ve babası halen hayattaymış. Onları hikâyenin çeşitli noktalarında görüyorsunuz ve bazen duygusal anlar yaşıyorsunuz. Başka bir ilginç karakter ise Corin Reveck diye yaşlı bir adam, biraz sohbet

ettikten sonra onun Orianna'nın babası olduğunu anlıyorsunuz ve oynadığımız zamana bakarsak Orianna halen hasta ve insanlığını kaybetmemiş. Babası onun agument giderlerini karşılamak için Zaun'a taşınmış. Haritanın belirli bölgelerinde çıkan robotları kovalama bölümleri var, bir nevi parkur speed run olan bu bölümleri bitirseniz şampiyon amblemi alıyorsunuz. Bunların bazılarını Corin'e getirdiğinizde size yüklü miktarda dişli çark veriyor. Dişli çark oyunun para birimi ve buna çok ihtiyacımız var. Nerede kullanıyoruz? Arkadaşlarımızdan birinin yanına giderek yeni dövüş yetenekleri kazanmak için bu paraları harcıyoruz. İşte oyunda harika dengelendiğini gördüğüm ve en sevdiğim şey de bu oldu. Ekko sürekli gelişiyor! Ona yeni dövüş teknikleri öğretebiliyorsunuz. Kapıştığınız bölüm sonu canavarlarından çıkan icatları alarak bu malzemeleri kullanabiliyorsunuz. İlk başta sadece zıplayan ve kılıç savuran bir Ekko iken, zamanı geriye sarmaya başlıyorsunuz, çifte zıplama yapabiliyorsunuz, yaratıklara ya da ampul gibi dönen pervanelere doğrudan ışınlanabiliyorsunuz, Zero Drive'ı kullanarak ağır

objeleri ya da düşmanları sağa sola fırlatabiliyorsunuz, hareket eden cisimleri zamanda yavaşlatabiliyorsunuz, ileri doğru hatırı sayılır şekilde atılabiliyorsunuz, iplerin üzerinde kayarak ilerleyebiliyor ya da duvarda yürüyebiliyorsunuz... Kısacası Ekko kendini sürekli geliştiriyor ve bu da oyunu hiç sıkılmadan oynamamdaki en büyük etmen oldu sanırım. Hikâyeyi ve oynanışı daima canlı tutarak oyuncuyu ekrana bağlamasını bilmiş Riot Forge, gerçekten iyi taktik, alkışlıyorum. Bazı bölüm sonu canavarları üzerinizde taşıyabileceğiniz alet sayısını arttırıyor. Bu aletleri takarak nasıl oynamak istiyorsanız bunu siz seçiyorsunuz. Bazısı hasarınızı arttırıyor, bazısı zamanda geriye gidiş sayınızı yükseltiyor...

Sevilecek bir kucak dolusu şey

Oynanışın kademeli şekilde zorlaşması çok hoşuma gitti. Teke tek kapışmalarda dikkatli olduğunuz sürece rahatlıkla dövemeyeceğiniz düşman yok fakat oyun ilerledikçe hareketli çevre etmenleri ve düşmanlarla savaşmak zorunda kalıyorsunuz ki bu işin en zor kısmı gerçekten. Ama hata yaptığınızda zamanı her zaman geri sarıp paçayı kurtarmayı deneyebilirsiniz tabii Zero Drive'ı bitirmediğiniz sürece. Genel olarak Convergence'nin çevre etmenleri sizi daha çok zorlayacak diyebilirim. Hassasiyet gerektiren ve saniyelik tepki vermeniz gereken yerlerden zıplamanız ya da ışınlanmanız gibi birçok engelle karşılaşacaksınız. Bazı noktalarda çok uzun süre takıldığımı itiraf etmeliyim ama geçmek için hırs yaptığınız sürece aşamayacağınız engel yok. Biraz zekâ biraz da harika zamanla gerektiren bu bölüm tasarımının da çok iyi hazırlandığını belirtmem gerek, Riot Forge buradan da harika bir artı alıyor. Tek şikâyet edebileceğim şey bölüm sonu canavarlarının beni o kadar zorlamaması oldu. Çoğunu ilk denemede kestim ya da ikinci deneme de kesin ayaklarıma kapandılar. Hareketli çevre etmenleri ve normal düşmanlarla kapışmak zorunda kaldığım anlarda daha soğuk terler döktüm orası kesin. Bölümsonu canavarlarıyla kapışma zorluğu bir Mageseeker değildi kesinlikle, şikâyet edebileceğim iki noktadan birisi bu.

Diğeri ise Riot Forge'nin atadığı tuş dizilimi. Bunun çözümü var size kendi taktiğimi vereceğim. Oyunda Ekko'nun kullandığı iki özellik var akrobasi ve saldırılardan kaçınma. Saldırılardan kaçınma normalde sol shift iken, akrobasi ise sol CTRL tuşu. Oyun çok hareketli ve tuşlara zamanında basmak çok elzem olduğu için bunları kullanırsanız parmaklarınız sekiz olur, ağrıdan geberirsiniz (bu arada ilk iki saatimde benim gerçekten bileğim acıdı). Ben çözümü şunda buldum her iki yeteneği de farenin üçüncü ve dördüncü tuşlarına atadım. Bunu yaptığım anda tepki hızım o kadar arttı ki dakikalarca geçemediğim noktaları çocuk oyuncağıymış gibi aştım. Oynarken Ekko'yu hissettirmesi en büyük artısı olmasına rağmen Arcane'e biraz daha gönderme yapmış olsaydı çok iyi olurdu. Video tanıtımını izlemek isteyen Youtube'da beni Godwish olarak bulabilirler. Paranızı Riot Points dışında bir şeye harcayacaksanız bu kesinlikle Convergence olmalı.

◆ **Nurettin Tan**

KARAR

ARTILAR: Bölüm tasarımı, zorluğun kademeli artışı ve grafik tasarımı gibi üç etmenin birleşip çok eğlenceli bir platform oyunu çıkarması.

EKSİLER: Arcane'e zerre gönderme olmaması, çok daha iyi bir son yazabilecekken klişe bir bitiş öyküsü.

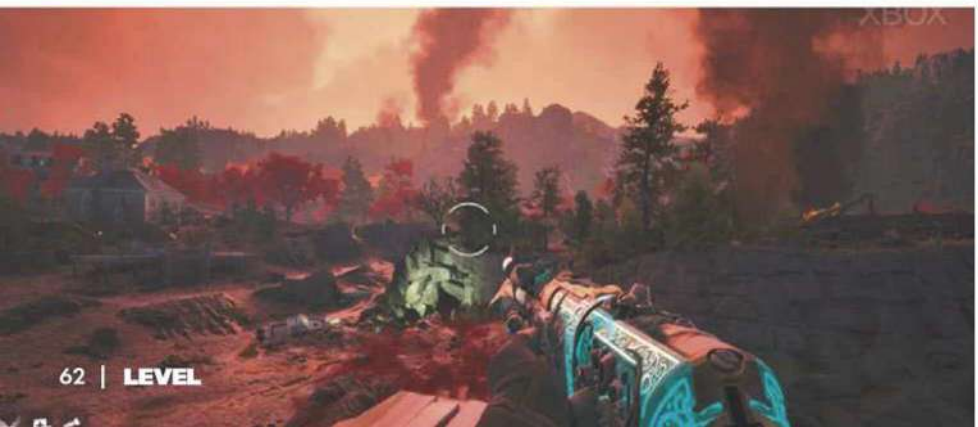
91

Redfall

Arkane'in nazar boncuğu diyelim sana...

Yapımcı: *Arkane Austin* ***Yayıncı:*** *Bethesda Softworks Tür: FPS* ***Platform:*** *PC, XS* ***Websitesi:*** *https://bethesda.net/en/game/redfall*

Nazar diyelim demesine ama işler sandığımızdan daha kötü sanki a dost. Microsoft, çok kötü bir çıkış gerçekleştiren Redfall'un arkasında hiç durmadı ve diğer projelere daha hassas yaklaştıklarını söyleyip bu garibanı daha yolun başında unuttu bile. Güzelim stüdyo Arkane'in ofisinde nasıl sinir krizleri geçirildiğini az çok tahmin edebiliyorum. Peki neler oldu, nedir bu oyunu bu hale sokan? Microsoft'un büyük oyun firmalarını satın alma ve onlara ısmarlama proje yaptırma süreci belli ki en büyük problem. Bir jenerasyonda daha Sony'nin iyice gerisinde kalmaya başlayan Microsoft, hızlıca popüler olacak oyunlar çıkartmaya çalışıyor ancak bu telaşları, onlarla çalışan stüdyoları da çok zor durumda bırakıyor. Yaptıkları açıklamalarla oyunların geliştirme süreçlerine de bol bol karıştıklarını anlıyoruz zaten. Peki Arkane gibi ne yaptığını iyi bilen, her oyunda kendilerine has DNA'larını aktarmayı başaran bir firma bu oltaya nasıl düştü, onların hiç mi suçu yok?



Gelin, Redfall'un sağını solunu kaşıyalım

Oyunun ön incelemesini yaptığımda umut taşıdığını söylemiştim hatırlarsanız ancak tam sürümde yer almayacağı söylenen bazı sorunlar vardı. Bomboş bir harita vardı örneğin; vampir ve onlara tapınan insanlar dışında etkileşime girdiğiniz insan sayısı koca bir sıfır. Redfall'u arkadaşlarınızla co-op oynadığınız takdirde bu sorunu fark etmeme veya görmezden gelme durumu yaşanabilir ancak genelde tek tabanca takılan bir oyuncuysanız gayet ruhsuz bir ortam sizleri bekliyor. Vampir tanrıların denizi dondurarak ve güneşe set çekerek hapsettikleri ada sadece boşluğuyla da can sıkmıyor. Tasarım adına da Arkane'in en zayıf işiyle karşı karşıyayız. Birbirinin kopyası müstakil evlerden oluşan mekanlarda ilgi çekici bir durum yok. Redfall'da ada iki farklı bölümden oluşuyor ancak tasarımsal açıdan inanılmaz değişimler yaşanmıyor.

Dış mekanlar sıkıcı ancak bazı kapalı alanlarda bir anda vites yükseltip atmosfere korku dozu katmayı başarıyor Redfall. Bu kısımları sevdiği-

mi söyleyebilirim. Silahınıza takılı feneri yakıp sessiz evlerin içinde düşman avlamak keyifli anlar yaşatıyor. Ancak bu da bir yere kadar. Haritalarda ansızın beliren ve belirli alan içindeki düşmanları daha güçlü hale getiren vampir yuvaları oyunun belki de en farklı anlarını yaşatıyor. Bu yuvalara girdiğinizde bir anda alternatif bir evrendeymiş gibi değişik mekanlara adım atıyorsunuz. Buradaki amacınız, yuvada saklanan ana vampiri avlayıp dev kalbi yok etmek. Bunu yaptığınızda bir anda süre devreye giriyor ve zaman dolmadan etrafta hızlıca araştırma yapmalısınız. Topladığınız her şey sizinle gelsin istiyorsanız, doğru kapıyı bulup normal boyuta geri dönmelisiniz. Sürekli haritayı basan bu yuvalar oyunun genelinden biraz daha farklı bir deneyim sunuyor.

İşin aksiyon ayağı nasıl peki? Ortalama diyeyim, siz anlayın. Vuruş hissi keyifli, yalan yok. Sağdan soldan ışınlanan, seri hareketlerle saldıran vampirleri avlamak eğlenceli ancak çeşitlilik öylesine az ki, aldığınız keyif iki saatten sonra büyüsünü yitiriyor ve standart bir nişancıya dönüşüyor. Arkane'in alametifarikası sayılan özel güçler burada da karşımızda ve oyunu renklendirmeyi hedefliyorlar. Her karakterin iki ana özel saldırısı, bir tane de çok ama çok özel saldırısı (böyle tanıma en fazla çay demlenir sanırım) var. Dishonored veya Deathloop'taki gibi etkisini oyunda çok hissettirmiyor bu saldırılar. Eliniz sürekli bunlara gitmiyor, olmasalar da olurmuş dedirtiyorlar. Bu güçler var, tamam ama böyle bir oyunda Dodge (kaçınma) hareketi nasıl olmaz? Vampirler sürekli olarak üstünüze atlayıp pençe atmaya çalışıyorlar. Tek tuşla kaçınma hareketi ile bu çatışmalar oldukça keyif kazanabilirdi. Bunun yerine saldırılardan açıktan alma veya dönüp topuklama gibi ilkel hareketlerle kaçınmaya çalışıyoruz ve ciddi şekilde can sıkıyor bu durum. Arkanızı dönüp kaçmaya çalışırken görmediğiniz darbeler alıyorsunuz sürekli.

Teknik taraf da pek bi alternatif

Görsel dili zayıf dedik, teknik açıdan bambaşka sorunlar taşıyor Redfall. Series X'te denediğim oyunda kaplamalar 10 saniye geç geldi bazen. Far görmüş kedi gibi şok içinde ekrana baktım sayısız kez. Oyunun co-op ayağını denemek için arkadaşlarımla oynadığımda ise çok ilginç sorunlarla karşılaştım. Takım arkadaşım gökyüzünden önüme düştü, öldürdüğümüz düşmanlar havada asılı kaldı, bazı nesneler içine kötü ruh girmiş gibi titremeye başladı. Oynadığımız oyunun lanetlendiği bir başka oyun oynadık sanki, Inception hissini verdi Redfall. Bir de 30fps konusu var. Sene 2023, konuştuğumuz konuya bakın. Görsel açıdan hiç bir platformu asla yoramayacak, ortalama bir oyunun 60fps desteği verememesi kabul edilemez. Üstüne çok da bir şeyler yazmaya gerek yok farkındaysanız. Üzdü diyelim, geçelim. Oyunda yer alan dört karakter de (detayları bir önceki sayıdaki ön bakışta) üç ana silah taşıyabiliyor. Kazık-atar ve UV tüfeği dışındakiler gayet standart silahlar. Makinalı tüfek, pompalı tüfek ve tabancalardan oluşuyor liste. Orijinal bir şey yok burada da. İşi renklendirebilmek adına Blood Remnant ve Vampire God Remnant gibi size ekstra yetenekler kazandıran perkler eklenmiş oyuna. Redfall'un en büyük problemlerinden biri de, bu ekstraların oyuna katkı sağladığını asla hissettirememesi. Dishonored'ı düşünün, onlarca yeteneğin oynanabilirliğe nasıl etki ettiğini hatırlayın. O etkinin en fazla yüzde 20'sini hayata geçirebiliyor Redfall.

İçerik olarak fena sayılmayacak bir yetenek ağacı da var oyunda. Bu ağacın etkisi yukarıda saydıklarıma oranla daha fazla hissediliyor. Buradaki problem de ağacın neredeyse yarısının co-op moduna etki etmesi. Tek takılan oyuncular için bu ağacın tamamı bir anlam ifade etmiyor. Burada dizayn hatası mevcut kısacası. Tek başınıza oynuyorsanız bu ağacın yarısını kısa sürede aktif edip tüketebilirsiniz. Kalan kısmı sizi ilgilendirmiyor. Redfall'un bu kadar "Ben co-op oynayanları istiyorum" demesi ne mantıklı, tartışılır.

Son bir soru ile yazıyı bitireceğim. Redfall ilerisi için bir potansiyel taşıyor mu? Potansiyel hayattaki her şeyde mevcut ancak Redfall'da bu ihtimal biraz düşük. Sebeplerimi de hızlıca sıralayayım. Öncelikle oyunda yer alan tüm hayati dinamikler tamamlanmamış hissi taşıyor. Her şeyi iyileştirmek için ekibin çok ama çok uzun bir süreye sahip olması gerek. Diğer negatif durum ise oyuncu cephesinde yaşanıyor. Gelen son istatistiklere bakılırsa, oyuncuların çoğu Redfall'u denedikten sonra terk etmiş durumda. Bir diğer üzücü nokta ise Microsoft'un oyunu hemen tarihe gömmesi oldu. Yapılan "Ehe, hak edilen desteği Redfall'a vermedik ki" tadındaki açıklamalar düşündürücü. Son nokta ise şu; Arkane cephesinden oyunun geleceğine, neler yapacaklarına dair hala bir açıklama yapılmamış olması. Ölüm sessizliği mevcut Arkane tarafında. Tüm bunları bir araya getirince, Redfall'un toparlanıp ayağa kalkması çok zor gözüküyor. Arkane gibi sıkı oyunlar yapan, kendine has dinamikleri olan bir firmadan ortalamayı bile zor tutturan bir yapım görmek üzdü bizleri.

◆ **Hakan Orkan**

KARAR

Artı: Vuruş hissi güzel, Vuruş hissi... Bunu söylemiştik, değil mi? Arkane izleri taşıyan özel güçler ve yetenek ağacı. Bazı kapalı mekanların sıkı tansiyonu. Vu... Pardon, bu söylenmişti

Eksi: Konsolda 30fps ve kötü kaplamalar. Zevksiz görevler. Kaçınma yeteneği olmaması. Standart aksiyon ve silahlar. Sıkıcı ve boş mekanlar. Co-op özelliğine sırtını çok yaslaması

52

Yapım: *Digital Sun* **Dağıtım:** *Riot Forge* **Tür:** *Aksiyon, Roguelike* **Platform:** *PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch* **Web:** *themageseeker.com/*

The Mageseeker: A League of Legends Story

Runeterra evreni ne güzel serpildi yahu!

Afet kitap tanıtımında değinmek istemiştim ama yerim olmadığı için üzerinde duramadım, şu an yerim bol sayılır o yüzden Riot'un "duality" yani ikilik kavramını nasıl güzel kullandığına bakalım (aslında bu tamamen ayrı bir yazı konusu). Runeterra bölgelerine baktığımda ister istemez aklıma Warhammer evreni gelip dururdu. Ne alaka demeyin, okumaya devam edin... Riot'un başyazarının Anthony Reynolds (aynı zamanda dünya tasarlama ekibinin de başında sanırım) olduğunu görünce taşlar yerine oturdu keza kendisi eski bir Games Workshop yazarı. Reynolds 2014 yılında Riot'a girdi ve çok net hatırlıyorum 2015 gibi Riot iş görüşmelerinde "Siz olsanız şu şampiyonun hikâyesini nasıl yazardınız?" diye soru soruyordu. Demek ki tarihçenin temelleri o yıllarda atılmaya başlandı. Runeterra tarihçesi daha çok genç olmasına rağmen nasıl bu kadar güzel ve detaylı? Benim bahsim Reynolds üzerine. Haklıysam Riot'taki arkadaşlar doğrulasın.

Bir diğer Riot Forge güzelliği...

Duality yani ikilik kavramına değinmemin sebebi hem bunu güzel şekilde Warhammer evrenine bağlayabilecek olmam hem de Mageseeker'ın buna harika bir örnek olması. Runeterra evreni tabii ki Warhammer evreni gibi karanlık, sansürsüz şekilde acımasız ve apaçık totaliter şekilde faşist değil. Kimse İmparator'a karşı günah işlediniz diye tövbe etmeniz için sizi iki bacaklı bir savaş makinesinin önüne çırılçıplak bağlayıp en önden savaşa yollamıyor. Ama Damecia'nın yüksek parıltılı kuleleri, parlak zırhları içinde dik ve onurlu şekilde duran müthiş disiplinli askerleri, gurur ve onur üzerine kurulu hayat felsefelerinin üzerini biraz kazıdığınızda altından korkunun sebep olduğu acımasız bir irin aktığını göreceksiniz. Korktukları şey büyü kullanıcıları ve onları her fırsatta

yakalayıp, hapsedip hatta idam etmekten çekinmeyen sahte bir onur timsali Damecia. Dışarıdan bakıldığında doğruluk adına ucu gümüş gibi ışıldayan sivri mızraklarını kuşanmış bir millet olarak görünse de kendi içlerinde halkının büyücü olanlarını toplama kamplarında esir eden, avlayan ve öldüren, hadi doğruya doğru adını koyalım faşist bir millet. O yüzden Runeterra tarihçesi Warhammer evreninin bala bulanmış halidir diyorum. Warhammer evreninin aksine burada her iki tarafın günahları ve umutlara bağladıkları isteklerinin kendilerince bir nedeni var. O yüzden anlatılan hikâyeler katman katman sürprizlerle dolu. Sevdiğiniz bir kahramanın ne kadar kötü ve ne kadar iyi olduğunu sabaha kadar size tartıştırır. İşte şimdi; o karakterlerden feleğin çemberinden geçmiş olanı yani Sylas'ın hikâyesini anlatan The Mageseeker'a bakacağız.

Oyuna başlamadan evvel size şiddetle 2019'da çıkan Lux çizgi romanını tavsiye ederim. Ne yazık ki şu an satın alamıyorsunuz ama internette rahatlıkla bulabilirsiniz. Çünkü oyun çizgi romanın bittiği yerden başlıyor.

İlk görüşte aşk

Pixel art oyunları ne kadar sevdiğimi biliyorsunuz o yüzden Mageseeker daha baştan artı puanla bilgisayarıma kuruldu. Sylas idamdan kurtulduğu gibi şehirde büyücü isyanını ateşliyor ve hikâyemiz burada başlıyor. Sylas öfke ve intikam hırsıyla dolu, hatta o kadar kibirli ki Damecia'yı tek başına alaşağı edeceğine inanıyor. Bu güzel oyun Sylas'ın öyküsü, onun isyan sürecinde karakterinin nasıl değiştiğini, geçmiş günahlarından dolayı nasıl pişmanlık dolu olduğunu göreceksiniz. Kalbinde kor gibi hiç sönmeden yanan intikam isteğini sorgulamaya başladığını ve alacağı kararlarda ikilemde kalmaya başladığını izleyeceksiniz.

Sevgili Riot müptelası okuyucum önce oynanabilirliğe bakalım. Mageseeker roguelike 2D aksiyon oyunu diyebileceğim, oynanabilirliği Hades'e benzetebileceğim bir oyun. Oynanabilirlikte bence en önemli etki olan Sylas'ın League of Legends'taki özelliklerini oynarken size hissettiriyor mu? Kesinlikle hissettiriyor. Aynı konu Convergance için de geçerli, oynarken bildiğiniz Ekko oynuyormuş gibi hissediyorsunuz. Sylas'ın sürekli ileriye doğru atılabilmesi, düşmandan düşmana geçerek hızla dayak atması ve bir sonraki hedefe zıplaması... Rakiplerin özelliklerini çalıp bunları ona karşı kullanabilmesi size Sihirdar Vadisi'ini anımsatacaktır ve bu çok güzel bir şey. Hatta bunun ötesinde Sylas'ın kullandığı kombo yaparak çıkabildiğiniz türlü başka yeteneği de var. Kullandığı büyülerin element stillerine göre etki göstermesi ve genellikle bir elemente bağlı rakiplere dalarken karşı elementten bir büyü kullanma gerekliliğiniz, zaten temposu çok yüksek bu oyunda hızlı düşünmenizi de gerektiriyor. Normal yaratıklarla kapışırken çok zorlandığımı söyleyemem ama karşılaştığım bölüm sonu canavarlarının (spoiler vermek istemiyorum ama bunlar hep tanıdığınız şampiyonlar) bazılarında bayağı bir soğuk ter döktüğümü belirtmem lazım.

Sylas'ın yeteneklerini geliştirmek (hasarını, manasını arttırmak gibi), ona yeni yetenekler almak, kombo barını doldurduğunuzda bir nevi yeni ultimate açması (ki bunda alabileceğiniz birçok seçenek var) gibi özelliklerinin yanı sıra, kurduğu asi kampının zamanla gelişmesi de çok iyi bir fikir olmuş. Her görevden sonra asi kampına dönüyorsunuz, NPC'lerle konuşuyorsunuz, dünya hakkında yeni şeyler öğreniyor ve en önemlisi Sylas'ın karakter gelişimine şahit oluyorsunuz. Görevlerde bulacağınız bazı özel NPC'ler size katılabiliyor. Bu NPC'lerin belirli özellikte elemental güçleri var ve diğer görevlere giderken bunlardan ikisini yanınıza alabiliyorsunuz. Böylece onların özelliklerini kombo yaparken kullanabiliyorsunuz. Aynı zamanda boşta kalan NPC'leri NPC görevlerine gönderip fazladan para kazanmak ya da asi sayısını arttırmak için kullanabiliyorsunuz. Dilerseniz doğrudan hikâye görevlerini takip edebiliyorsunuz ama bunlara gitmeden evvel yan görevleri mutlaka bitirin derim. Çünkü buralardan daha fazla asi takipçi ve Sylas'ın özelliklerini geliştirmek için kaynak bulabiliyorsunuz. Hikâye görevlerini bitirmeden önce mutlaka mevcut yan görevi bitirmenizi öneririm.

Son sözler, güzel sözler

Sylas'ın yolculuğu esnasında bilmediğim birçok şey öğrendim. Bunlardan bir tanesi Morgana'nın varlığı, dünyaya bakış açısıydı ki buna çok şaşırdım. Sylas, Lux'la karşılaşınca aralarında nasıl bir diyalog olacak acayip merak ediyordum, bu beni çok tatmin etti. Ama özellikle Sylas'ın grubuna kattığı NPC'lerle konuşurken hayatı farklı bir açıdan görmeye başlaması, arkadaşlarıyla konuştukça (misal Lux) ya da macerası esnasında yaşadığı olayların karakteri üzerindeki gelişimini izlemek gerçekten çok hoşuma gitti. Çizgi romanda yarım kalan hikâyenin nasıl devam ettiğini merak ediyorsanız The Mageseeker'ı mutlaka edinmelisiniz. Oyun esnasında birçok şampiyonla karışılacaksınız ve onlar hakkında çok ilginç bilgiler edineceksiniz. League'in MMORPG'si önümüzdeki yıllarda çıkacakken Runeterra tarihçesini öğrenmek için bu bağımsız oyunlar harika bir kaynak.

Buradan tekrar yazıyorum, sevgili Riot; Steam için Riot Forge'ye bir yayıncı sayfası açın ki insanlar takip etsin. Şu an evinden 1$'lık oyun yapan adam gibi Riot Forge yazdığınızda Steam sayfanıza girilmiyor.

League seviyorsanız hiçbir Riot Forge oyunu kaçmaz. Bu kadar netim.

◆ **Nurettin Tan**

KARAR

ARTI Sylas'ın özelliklerini aksiyonla çok iyi harmanlanmış olmaları ve tabii ki dolu dolu Runeterra tarihçesi.

EKSİ Savaşların bir noktadan sonra aynı düşmanlarla birbirine benzemesi.

85

Yapım: *Mojang Studios, Blackbird Interactive* **Dağıtım:** *Xbox Game Studios* **Tür:** *Strateji, Aksiyon* **Platform:** *PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch* **Web:** *minecraft.net/tr-tr/about-legends*

Minecraft Legends

At, kılıç, piglin

Minecraft'ın orijinal oynayışının dışına çıkıp kendi markasına ait farklı türde oyunlar çıkarmasına en çok sevinenlerden biri benim. Minecraft Dungeons, bence hala çok iyi oynanabilirliğe sahip bir oyun. Yakın zamanda çıkan ve yine ses getiren Minecraft Legends ise bu güzel kübik evreni aksiyon strateji ile harmanlıyor. Bakalım bu konuda nasıl olmuş.

Mojang'in kurduğu evrende sahip olduğu mizahi öğeleri, Minecraft Dungeons'dan hatırlarsınız. Firma burada da benzer bir anlatım diline gitmiş. Yırtıcı piglinler evreninizi ele geçirirken, üç tanesinden ikisinin tanrı oluşunda torpil aradığım bir konsey sizi 'kurtarıcı' seçiyor ve maceranız başlıyor. Önsezi, bilgi ve eylemden oluşan bu üç bilge, size maceranız boyu da yardım ediyor.

Overworld'den çıkmıştık yola...

Minecraft Legends'in hikaye modu fena sayılmaz. Ancak kısa olmasına rağmen bir tekrar durumu söz konusu. Bunu aşmanızı biraz izlediğiniz stratejiler sağlasa da, 'kaynak topla > üretim yap > saldır / savun' dengesinden çok da dışarı çıkmanız mümkün değil. Oyunun oynanışında çok kompleks bir yapı olmaması (ileride değineceğim) gidebileceğiniz doğru yol sayısını da biraz köreltmiş.

Yaratılan dünyalar şahane. Işıklandırma ve renkler çok iyi görünüyor. Atmosfer olarak Legends'in geçer not aldığı kesin. Minecraft'ın alametifarikası farklı biyomlar, bölgeler ve toplanabilir kaynaklar dört bir yana (heheh) saçılmış durumda. Bu biyomların kendilerine ait özellikleri de mevcut. Bir Minecraft klasiği olan mağaralar ise oyunda yer almıyor. Hardcore Minecraft oyuncularının "lan o elmas yer yüzünde ne arıyor" gibi yorumları olabilir, haklılar, ancak daha şaşıracakları çok şey var. Kaynaklarımız odun, taş gibi basit şeylerden, kızıltaş, demir, elmas gibi daha nadir şeylere ilerliyor. Bu kaynakları toplamak ve kullanmada Allay'ler (oyundaki çevirisi yardımcılar) bize yardımcı oluyor. Bunun (ve aslında oyundaki her hareketinizin) açıklaması elimizdeki sihirli bir flütten çıkarılan melodi olması. Güzel ve tamamlayıcı bir şey olsa da bir Patapon derinliği beklemeyin. Olay günün sonunda bastığımız tuşlar oluyor.

Yardımcıların bir kullanım limiti olması, önünüze gelen her şeyi toplamak (ve her yere bir şey kurmak) konusunda ufak bir strateji yapmanıza sebep oluyor. Daha nadir olan kaynaklar daha az bulundukları için kısıtlı sayıdaki yardımcılarınıza 4 farklı 500 odun toplatmak yerine gerektiği kadar felsefesini benimsemek istemeniz olası. Ancak oyunun başındaki görevlerden biri bana kocaman bir köyün etrafını surlarla donat dediğinden olsa gerek, ben elimin altında birkaç yüz odun istediğim için kendimi kötü hissetmiyorum. İşin bu kısmına girmişken, Minecraft'ta evimi bin bir estetik kaygıyla yapan ben, burada bir şeylerin çalıştığı minimum noktada ideal olduğuna alışmaya çalışıyorum. "O kule orayı hiç açmadı ama ya" gibi şeyler bu oyunda yok arkadaşlar. O kuleyi oraya koymazsanız o duvarı bir açıyorlar, inanamazsınız. Oyunun mantığını oturttukça bunun ekmeğini de çok yedim. Çünkü oyunun asıl bir amacı bulunuyor ve kalan her şey aslında bu yolu kolaylaştıran ama bazıları 3. Hatta 4. Dereceden opsiyonel şeyler. Oyun bir portalı yok etmenizi söylüyorsa, en yakın duvarı kırıp girin ve portalı yok edin.

Biraz tadı tuzu yok sanki

Oyunun bir şeyler inşa etme veya ürettiğiniz birimlerin bir şeyleri imha etmesi arasında geçen sürede bineğinizde sağa sola kılıç savurabiliyorsunuz. Maalesef bu ilk beş dakika kadar ilgi çekici kalabiliyor. Başka bir saldırı yöntemimiz veya silahımız bulunmuyor. Buradaki ana fikrin oyunu birimlerle oynamak olduğunu düşünüyorum ancak oyunun yapısı gereği oluşan kaosun içinde birimleri tek tuşa basıp geri çekmek, toparlayıp tekrar ileri fırlatmak anlamsız bir koşuşturmaca içinde olmanız anlamına geliyor. Birimleri topladığımız alanın daha büyük olması, oyundaki keşkelerimden biri. Birimlere tek tek veya sınıf olarak da emir vermek mümkün ama

oyunun "tamam ama önce bayrak ile onları topla" demesinden nereye varacağınızı anlıyorsunuz. Verilen komutlarda otomatik hareketler çoğunlukla iyi çalışsa da özellikle yüksekliğin değiştiği yerlerde saçma sapan sahnelere şahitlik ettirebiliyor. Bir tepe yamacındaki düşman yapılarını kırmaya diye gidip ölümüne düşen küçük golemlerim, sizi unutmadım.

Kaynak toplama, yapı oluşturma gibi şeyleri 4 farklı sekmedeki, 9arlı kısayol çubuğu (hotbar) ile yapıyorsunuz. Arayüz olarak Minecraft'ın benzeri olması güzel. Ancak oyun esnasında bir şeylere bakmak istersenız oyunun durmaması da beni yoran şeylerden biri oldu. Haritayı bile açsanız devam eden bir oynanış var. Çevrimiçi olmadan da böyle olması garip bir tercih olmuş. Özellikle de komutları verirken kullandığınız kısayolları ayarlamak için menüye girmeniz gerektiğini düşünürseniz. Geceleri köyler piglinler tarafından saldırıya uğradığı için bu ekstra bir sorun.

Strateji kısmına gelelim. Oyunun strateji kısmı kesinlikle yetersiz. Bu çeşitliliği beslemek için bir çabası olmadığı gibi, aksine bunun bir negatif yönü var. Özellikle piglin köyleri gibi düşman alanlarında, bir şeyler oluşturamadığınız alanlar var. Henüz bu alanları iyileştirmeyi keşfetmediyseniz ve es kaza yanlış bir birimle baskına giderseniz, bu alanların dışına çıkıp, birimi oluşturmanızı sağlayan yapıyı oluşturup, sonrasında birimi oluşturup (her birimi tek tek oluşturuyorsunuz), sizi takip etmesini söyleyip savaşa kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Birimlerinizden birini kaosun ortasında kaybettiyseniz yine kendilerini oluşturduğunuz yapılardan geri çağırabiliyorsunuz. Buna rağmen, yapay zeka çoğunlukla sizden daha yavaş olduğu için sayı üstünlüğünü çoğunlukla koruyorsunuz. Piglin yapılarını kırdığınızda elde ettiğiniz Prismarine ile ana üssünüzde

çeşitli geliştirmeler yapabiliyorsunuz.

Esas hazine multiplayer!

Oyunun çok oyunculu kısmı ise, kütük yapay zekadan kurtulup insan faktörünü devreye soktuğu için daha keyifli. Senaryo modunu 3 arkadaşınıza kadar birlikte oynayabiliyorsunuz. Kaynaklarınız ortak ancak birimleriniz değil. İşin PvP kısmında da aynı haritada iki farklı üste toplamda 4er kişiye kadar oynayabiliyorsunuz. Amacınız karşı üssü yok etmek. Karşı takımın ne yaptığını keşfedip buna uygun karşı taktik geliştirmek genellikle zevkli. Sadece oyunun bazı üs oluşturduğu yerler ciddi avantajlı olabiliyor, o noktada da bir düzenleme gerekebileceğini düşünüyorum. Oyunun eşleştirmesi henüz yetenek bazlı olmadığı için önceden kurulu bir takım değilseniz nasıl bir tecrübe yaşayacağınız biraz piyango. Hatta incelememin son zamanlarında maç aramanın daha uzun sürdüğünü de kabul etmem gerek. Henüz bir aylık bir oyun için iyi bir izlenim değil. Oyun PvP kısmında farklı modlar sunmuyor. Oyunun farklı bir modu olan Kayıp Efsaneler'de ise her ay değişen bir senaryoyu oynayarak kalıcı kozmetik elde edebiliyorsunuz. "Neden oynayarak kazanayım ki ille de para vereceğim" diyen azınlıkta iseniz Market kısmında dişe dokunur bir şeyler bulmanız mümkün.

Mevcut haliyle içerik konusunda da mekanikler konusunda da Minecraft Legends bekleneni veremiyor. Görselliği ile kalbimi çalıyor evet ama oynayışın tekrar ettiği noktada, bu güzel şeyler, atası Minecraft'ta yaptığım iksirlere benzer bir kalıcılığa sahip. Maalesef.

◆ **Mehmet Nalçakan**

KARAR

ARTI Atmosfer şahane. Eğlence faktörü mevcut. Türkçe arayüz ve altyazı desteği

EKSİ Tekrar ediyor. PvP çok piyango. Çalışmayan mekanikler. Aksiyonda çeşitlilik yok

60

Yapım: *Red Hook Studios* ***Dağıtım:*** *Red Hook Studios* ***Platform:*** *PC* ***Tür:*** *RPG, Roguelike* ***Web:*** *www.darkestdungeon.com/darkest-dungeon-2*

Dead Island 2

Bir devam oyunu nasıl olmalı? Hele ki türü Roguelike ise daha mı zor olmalı, yoksa içeriğini mi artırmalı?

Roguelike uzun süredir aramızda ve oyun dünyasında uzunca bir süre daha duracak gibi duruyor. 2010lu yıllarda türün mekanikleri iyiden iyiye şekillenip günümüze kadar dallanıp budaklandı. Her bir Roguelike oyunu, kendine has mekaniklerle biz oyuncuları delirtmeye devam ediyor. Darkest Dungeon da 2016 yılından beri bunu yapan oyunlardan biri.

Yıllar içerisinde birçok güncelleme ve ek paket ile genişleyen Darkest Dungeons'ın bir devam oyunu da, takipçileri tarafından bekleniyordu. Elden geçirilmiş grafik arayüzü, daha iyi ses kalitesi ve oynanabilirliği baştan aşağıya değiştiren mekaniklerle Darkest Dungeon 2'ye birkaç ay önce kavuştuk. Aslında Darkest Dungeon 2 bir süredir Erken Erişim sürecindeydi. Fakat Red Hook Studios'un bu şahane Roguelike oyunu, biraz gereğinden fazla Erken Erişim'de kalmış olabilir. Zamanla oyuna olan ilgi de azalmıştı. Öte yandan oyun dopdolu bir içerikle sunulunca, gözler tekrardan Darkest Dungeon'a döndü.

Hayatta kalmak için neyi takip etmeli?

Bilmeyenler için baştan alalım. Darkest Dungeon 2, bir Roguelike oyunu. Yani oyunu ilk oturumda bitiremeyeceğiniz, defalarca ölüp elde ettiğiniz kalıcı güçlerle, tüm macerayı baştan oynayacağınız bir oyun. Tekrar oynanabilirliğin yavan kalmaması için de RNG denilen, her seferinde rastgele oluşturulan haritalarda, rastgele düşmanlara karşı mücadele vermeniz gerekiyor.

Darkest Dungeon 2, ilk oyunun üzerine bir hayli fazlasını eklemiş bir oyun olarak geliyor. Öncelikle 2D grafikten, Unity grafik motorunun yardımıyla 3D evrenine geçiş yapmışlar. Tabii ilk oyunun orijinalliğine sadık kalarak çok büyük değişiklikler yapılmamış. Ancak oynanabilirlikte, karakter detaylarına, gölgelendirmelere baktığınızda bunu daha rahat anlıyorsunuz. 3D kısmının oyuna kattığı ve bir oyun mekaniği olarak karşımıza çıkan özellik ise haritayı Stagecoach adı verilen atlı araba ile gezebilme imkanı.

Aslında bu özelliğin öyle aman aman çok bir detayı yok. İlk oyunda harita üzerinden seçim yaparak yeni maceralara atılıyorduk. Darkest Dungeon 2, oyuncuyu biraz daha haritaya müdahil etmiş. Tercih edecekleri yola göre daha farklı seçenekler oluşturacağı, geniş bir harita tasarlamış. Öte yandan bu haritayı öyle keşfedilebilir bir evren olarak düşünmeyin. Daha çok çizgisel bir anlatım içerisinde yolunuza sizin karar vermeniz açısından bir eklenti. Atlı araba oyuna gelen ilk çarpıcı özellik. Oyunda kahramanlarımız bu araç içerisinde seyahat ederek, haritanın uzak köşesinde bulunan dağa ulaşmaya çabalıyor. Dağın altındaki kadim kötülüğü yok etmek, tahmin edeceğiniz üzere ana görevimiz. Ama tabii tek

seferde bunu yapmak mümkün değil.
Sıra tabanlı savaşlar, ilk başta çok yorucu ve çıldırtıcı gelecektir. Her oturumun ardından biraz daha güçlenerek bu savaşları alt etmeniz mümkün. Öte yandan oyunda çok fazla buff ve debuff özelliği mevcut. Hatta savaş sırasında unutmanıza karşı hızlı bir şekilde bu özelliklere bakmanız sağlanmış. Bunları tek seferde öğrenen oyuncu varsa, ulaşsın bana; cinli falan olabilirsiniz arkadaşlar. Çünkü gerçekten çok fazla var.

Ben seni arkadaşım sanmıştım

Oyuna dört farklı kahraman ile başlanıyor. Her turun ardından elde edeceğiniz mumlar sayesinde yeni kahramanlar da açmak mümkün. Bu mumları turunuz içerisinde yaptığınız aksiyonlar ve yan görevler sayesinde kazanıyorsunuz. Diyelim ki kahramanlarınızdan biri öldü. Ancak savaşı kazandınız. Kahramanın kalıntılarını toparlayıp en yakın hana gittiğinizde, onu onurlandırmış oluyorsunuz. Bu sayede daha fazla mum kazanılıyor. Ancak bu mumları neye dağıtmanız gerektiğine dair size bir yönlendirme yapamam. Oyunun RNG sistemi o kadar RNG hazırlanmış ki, hangi turda neyin, ne zaman işinize yarayacağını bilemiyorsunuz. Öğrenme eğrisi bir hayli zor. O yüzden öncelikli olarak düşmanlarınızın sizi nasıl yendiğini anlamaya çalışmanız faydanıza olacaktır.
Dikkat edilmesi gereken parametrelerden biri de kahramanların arasında ilişki. Bazı durumlarda kahramanlar birbirlerini kıskanabiliyor. Bu savaş sırasında yaptıkları hareketlerden dolayı ya da yolculuğunuz sırasında vereceğiniz kararlardan kaynaklanabiliyor. Böyle bir durum olduğunda bir karakterin kullandığı saldırı, dolaylı yoldan diğer karaktere debuff olarak gidebiliyor.
Oyunun en can alıcı iki özelliği ise ışık seviyeniz ve Loathing seviyeniz. Işık seviyeniz ne kadar yüksekse kahramanlara o kadar bonus veriyor. Öte yandan sıfıra indirdiğinizde korkunç cultist canavarlar çıkıp sizinle ebelemeç oynuyorlar. Aynı durum Loathing için de geçerli; harita içerisinde dört puanlık Loathing biriktirirseniz, vay halinize. Oyunun cidden en can alıcı canavarlarıyla mücadele etmek zorunda kalıyorsunuz ve iyi giden bir turunuzu hiç edebiliyorlar.

Dağı gördük ama ulaşamıyoruz

Darkest Dungeon 2'yi incelemekten çok sanki mini bir rehber hazırlıyormuşum gibi hissettim. Ama gerçekten de öyle. Oyunun tasarımsal açısından bahsetmek istesem, belki birkaç paragrafta bu incelemeyi halledebilirim. Fakat oyunda o kadar fazla parametre var ki, kendi deneyimlerimden bir başka oyuncuya öğütlerimi paylaşmak istedim. Çünkü oyun gerçekten çok keyifli. Yani bir Roguelike sevdalısıysanız, zamanın nasıl geçtiğini anlamayacaksınız. Tekrar tekrar kendini oynatabilmeyi başaran bir oyun olmuş. Çoğu Roguelike, birkaç seferden sonra sıkıcı tekrarlara düşüp oyuncuyu kendinden uzaklaştırır. Darkest Dungeon'da durum böyle değil. İlk oyunu oynamamış olsanız bile, sizi uzun bir süre idare edebilecek bir oyun.
Red Hook Studios, ilk oyunda öğrendiklerini ve ek paketler sayesinde oyunculardan dönen geri bildirimlerle nasıl bir devam oyunu yapması gerektiğini çok iyi anlamış. Kaybettikçe oyun size bir şeyler öğretiyor. Örneğin, Lair adı verilen zindan benzeri yerlere girdiğinizde, çok da derinlere girmeden toplayabildiğinizi toplayıp kaçmanız gerekiyor. İyi bir partiyi tertemiz pataklayacak düşmanlar var.
Oyunun kötü yanları da yok değil elbette. Bu zorluk eğrisi, türe hiç aşina olmayan oyuncuları ilk saatinde kaçıracak cinsten. Ayrıca aşina olsanız bile yine sizi kaçırabilir. Çünkü ödüllendirdiği kadar dövdürebiliyor da. Turlar yaklaşık 20-30 dakika sürüyor ancak boss savaşları 40 dakikaya kadar çıkabiliyor. Tek bir yanlış tıklamada ya da yanlış stratejik hamlede, tüm çabalarınız boşa gitmiş oluyor. Evet, oyun topladığınız mumlarla sonraki oyununuza sizi ödüllendirerek uğurluyor ama o kadar saatin ardından, basit bir hatayla evin yolunu tutmak da üzücü oluyor.
Bu kötü yana ek olarak canavar çeşitliliğini de bir hayli az buldum. Genelde birkaç türde canavar/düşman var. Bunların farklı isim ve varyasyonlarıyla mücadele ediliyor. Kendini sürekli tekrar eden bir oyun için bana az geldi. Darkest Dungeon 2, bağımsız oyun stüdyolarının ne kadar iyi oyunlar çıkarabileceğinin bir kanıtı. Kendine oluşturduğu hayran kitlesini okumayı iyi bilen ve dersine iyi çalışan bir stüdyo olursanız, ufak çaplı da kalsanız seneler boyunca hatırlanacak oyunlara imza atmayı başarıyorsunuz. Darkest Dungeon 2, kendi çıtasını kendi belirlemeyi başaran, zorluğuyla çıldırtan ama keyifli bir sunum, anlatım ortaya koyan, müzikleri ve atmosferiyle oyuncuyu kendi dünyasına davet eden mutlaka denenmesi gereken bir oyun olmuş.

◆ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Harika bir devam oyunu. Dolu dolu içerik. Tekrar oynanabilirliği çok yüksek. Atmosfer ve müzikler

EKSİ Türün kendisi için bile bir hayli zor. Düşman çeşitliliği az

81

Yapım: *Haemimont Games* ***Dağıtım:*** *Frontier Foundry* ***Tür:*** *Hayatta Kalma, Simülasyon* ***Platform:*** *PC, PS5, PS4, XS, XONE* ***Web:*** *www.strandedaliendawn.com*

Stranded: Alien Dawn

Hayatta kalmaya devam etmekten yorulduk...

Surviving Mars: Frontier Foundry hatırladın mı sevgili okur? Peki, Tropico serisini? Hatırlamadıysan hatırla! Hatırladıysan da demek ki bu oyuna fena halde düşüyorsun! Bu iki güzide oyunun arkasında duran ekip, yine oyuncuları şaşırtma konusunda büyük bir iddiaya sahip. Hayatta kalma simülasyon oyunlarının her daim kendisine ait bir oyuncu kitlesi olmuştur ki ben de her türlü hayatta kalma ya da şehir kurma işine otomatik olarak "evet" diyen bir oyuncuyum. Hal böyle olunca Stranded: Alien Dawn ile yola çıkma işi de bana düştü. Bugüne kadar birçok kaliteli hayatta kalma simülasyonu ya da şehir kurma oyunu üretildi ama siz gelin, bir de Alien Dawn'a bakın. İnanın çok şey kaçırıyorsunuz!

Evet, giriş yazımdan biraz rengimi belli ettim gibi oldu en sevdiğim okuyan insan ama bu ekolde piyasaya çıkan oyunlar ya mikro yapıda ya da makro yapıda sorun yaşıyor. Bu ikisini çok iyi yapanlar da genelde oyun sonunda muazzam bir döngüye giriyor ve oyun öylece ilerlemeye devam ediyor. Bu sorunların en başında pek tabii dikkat edilmesi gereken ve ardı arkası kesilmeyen yazılım maceraları geliyor. Nitekim Alien Dawn deneyim etmeyi başardığım kadarı ile oyunculara büyük ölçüde devamlılığı olan, her an bir maceranın yaşanarak işlerin tepe takla olabileceği, gerçekten de gergin bir oyun deneyimi sunuyor. Öncelikle oyunda yapacağımız haritadan başlıyoruz. Crushing Land, Trading Post ve Mayıs ayındaki son yaması ile eklenen Military Outpost temaları mevcut. Akabindeyse nasıl bir dünya içerisinde olacağımızı seçiyoruz. Desertum adı üzerinde daha çöl bir iklimken, Sobrius da daha yeşillerle dolu bir dünya sunuyor. Esas değişimse seçebileceğimiz dört farklı ay ile oluyor. Her ayın farklı yapıları mevcut. Misal birisinde hava çok erken kanyor ki bu da tüm oyun deneyiminize etki ediyor. Ayrıca toplamda altı farklı oyun kuralı da eklemek mümkün. Genelde buff gibi düşünebileceğiniz bu kurallar birçok anlamda işinizi kolaylaştırıyor. Oyunumuzdaki zorluk seviyelerine baktığımızdaysa Easy ve Insane arasında toplam beş seviye ile karşılaşıyoruz. Benim gibi bu türde oyunlara tutkun bile olsanız size en büyük tavsiyem tutorial bölümleri adım adım deneyim etmeniz.

Oyunumuza dört adet karakter ile başlıyoruz. Bu karakteri dilersek farklı özelliklerine göre seçmemiz mümkün. Her karakterin toplamda sekiz farklı özelliği bulunuyor ve zaman içerisinde geliştirilebiliyor. Yine de oyunun ilk saatlerinde özellik puanlarının farkı fazlasıyla hissediliyor. Oyunu hızlandırma, yavaşlatma ve durdurma özellikleri pek tabii mevcut. Birinci yıldan itibaren başlayan oyunumuzda mevsimler de değişiklik gösteriyor. Dışarıda bulunan ısı ile inşa edeceğimiz bölgelerin ısıları büyük oranda karakterlerimize etki etmekte. Hatta bugüne kadar deneyim ettiğim benzeri türdeki oyunlara göre, karakterlerimizin oyundaki olan olaylardan en çok ve net etki etkilendikleri yapım olduğunu söyleyebilirim. Etrafta toplanacak bolca farklı malzeme mevcut. Bazı malzemeleri toplamadan önce üzerlerinde çalışmamız gerekiyor. Yapabileceğimiz teknolojik gelişmeler Resources, Power, Defense, Other ve Breakthroughs olmak üzere beş başlığa bölünüyor. Her birisi için farklı kaynak ve süre gerekmekte. Haritada bizden başka canlıların olduğunu ve kimi zaman bize saldırmaktan bir an bile çekinmediklerini düşününce, karakterlerimizi hangi alanda ve ne şekilde geliştireceğimize bir an evvel karar vermemiz gerekiyor. Savaş mekanikler sanıyorum oyunun en zayıf kısmı ve yapılabilecekler daha fazla bina ve geliştirilebilecek çok daha fazla yetenek olması, kesinlikle Alien Dawn'ı olduğundan çok daha ileriye taşıyabilirdi. Yine de sunduğu içerik ve deneyim ile en başarılı hayatta kalma oyunlarından birisi olmayı başarmış durumda. Bakalım zaman içerisinde ne gibi yenilikler eklenecek.

◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Çılgın bir mod desteğine sahip. Grafikler ve mekanikler son derece başarılı.

EKSİ Ham haliyle içeriği süper zengin sayılmaz. Rastgele olaylar biraz laf olsun diye eklenmiş.

80

Geliştirici: FakeFish, Undertow Games
Yayıncı: Daedalic Entertainment
Tür: Hayatta Kalma
Platform: PC
Web: https://barotraumagame.com/

Barotrauma

Silent Hunte... Yok, bu o değildi...

Oyun dünyasının en gözden kaçan konularından biri denizaltılar olabilir. Şöyle bir düşünün, hayatınızda kaç tane denizaltı oyunu oynadınız? Ben herhalde 40 senedir video oyunlarının içindeyim, toplasanız üç tane denizaltı konulu oyun ancak görmüş olabilirim. Uzun bir süredir erken erişimde olan Barotrauma da dördüncü oyun olabilir.

Kısa bir süre önce erken erişimden çıkan Barotrauma, FakeFish ve UnderTow tarafından geliştirilmiş ve Daedalic tarafından yayınlanıyor. Derin denizlerde geçen bu hayatta kalma ve keşif oyununda, oyuncular kendilerini tehlikeli bir sualtı macerasının içinde buluyor. Uzayda Jüpiter gezegeninin okyanuslarla kaplı uydusu Europa'ya bir denizaltı indiriyoruz ve o denizaltı ile bu tehlikelerle dolu uyduyu keşfetmeye çalışıyoruz.

Oyuna başladığınızda, denizaltı içinde bir ekip üyesi olarak kendinizi buluyorsunuz. Amacınız, ekip üyeleriyle birlikte derinlere inerek görevleri tamamlamak ve hayatta kalmak. Ancak bu hiç de kolay değil, çünkü sizi bekleyen tehlikeler oldukça büyük. Kimi zaman denizaltı boyutuna ulaşabilen ve yırtıcı dişlere sahip Europa canavarları denizaltıya saldırdığında panik yapmamanız pek de mümkün olmuyor.

Grafikler ve atmosfer açısından Barotrauma oldukça başarılı bir iş çıkarıyor. Korku ve gerilim unsurları, derinliklerde hissedilen karanlık ve

tehditkar atmosferle birleşiyor. Bu, oyunculara benzersiz ve etkileyici bir deneyim sunuyor. Grafikler detaylı ve oyun atmosferi sürükleyici bir şekilde tasarlanmış. Denizaltılar, yaratıklar ve su altı ortamı gerçekçi bir şekilde yansıtılmış, bu da oyuncuların kendilerini derin denizlerde gerçekten bulundukları hissine kaptırmalarını sağlıyor.

Barotrauma'nın en çekici yanıysa oyunun oynanış çeşitliliği. Oyuncular, tek başlarına ya da diğer oyuncularla birlikte çevrimiçi çok oyunculu modda oynayabiliyorlar. Oyunda, ekip çalışması önemlidir ve her oyuncu belirli bir rolü üstleniyor: Kaptan, mühendis, doktor, güvenlik görevlisi ve daha fazlası. Her rol, oyuncunun oynayış tarzına ve tercihlerine bağlı olarak farklı yeteneklere sahip oluyor. Bu görevler arasında araştırma yapma, malzeme toplama, düşmanlarla savaşma, denizaltının bozulan ekipmanlarını tamir etmek veya gemiye saldıran dış tehditleri savuşturmak etme gibi çeşitli faaliyetler bulunuyor.

Kısacası tüm görev, herkesin uyum içinde çalışmasına bağlı. Dolayısıyla bu oyun, arkadaş gruplarının beraber oynaması için de eğlenceli ve heyecanlı bir seçenek oluşturuyor. Multiplayer shooter oyunlarda olduğu gibi, arkadaşlarınız alıp başını gidemiyor, ekibin birbiriyle iletişim içinde ve koordine şekilde çalışması önemli. Elbette oyun boyunca denizaltınızı geliştirmek ve ihtiyaçlarınıza uygun, daha dayanaklı, daha büyük denizaltılar inşa etmeniz de mümkün oluyor. Böylece zorlu görevlere dayanma şansınız artıyor

Ancak bazılarınız kötü bir haberim de var, oyun zor... Barotrauma'nın zorluk seviyesi oldukça yüksek, ancak oyuna uzun süre bağlı kalmanızı sağlıyor. Denizaltının düzgün çalışması için birçok faktöre dikkat etmeniz gerekiyor: yakıt seviyesi, oksijen tüketimi, elektrik gücü, basınç ve daha birçok detay... Ayrıca, su altında dolaşan tehlikeli yaratıklarla başa çıkmak için silahlar ve savunma sistemleri kullanmanız gerekiyor. Bunlarla birlikte, oyunun dinamik olayları ve beklenmedik durumları da oyuncuları meşgul ediyor ve heyecanı artırıyor.

Barotrauma daha önce benzerine rastlanmamış bir sualtı hayatta kalma oyunu olarak, orijinalliğiyle beğeni topluyor. Grafikler ve atmosfer çok etkileyici iken ve oyunun oynanış çeşitliliği ve taktiksel derinliği de insanı uzun süre oyuna bağlıyor.

◆ **Cem Şancı**

KARAR

ARTI Güçlü atmosfer, etkileyici sanatsal tasarım, ses efektleri ve keşif duygusu
EKSİ Kontrollere alışmanın zorluğu, öğrenme süresinin kimileri için uzun olması

75

Humanity

İnsanlık bitmiş Bünyamin Abi...

Yapım: *tha ltd.*
Dağıtım: *Enhance*
Tür: *Bulmaca*
Platform: *PC, PS5, PS4*
Web: *humanity.game/*

Humanity'yi Playstation Extra/Deluxe kütüphanesinde gördüğümde şöyle bir bakıp geçmiştim. Bulmaca oyunu işte diye kestirip atmıştım. Derken incelenmesi için bana sunuldu ve indirip bir göz attım. Göz atmam kısa süre sonra ekrana kilitlenmemle sonuçlandı. Nasıl ve neden bilemiyorum ama bayağı bir bağımlısı olacağımı da tahmin etmiyordum.

Humanity'de biz bir kurt köpeğini kontrol ediyoruz ve havlayıp komut vererek akılsız insanları ışığa götürüyoruz. Oyunun temel prensibi bu kadar. A noktasından akın akın gelen yeterli sayıdaki insancığı B noktasına taşımak. Zaten ilk bölümler basit; sola, sağa, geri ve ileri komutlar ile insancıkları varsa engellerin etrafından dolandırıp hedefe ulaştırıyorsunuz. İşler oyun ilerledikçe karışık ve zevkli bir hal almaya başlıyor çünkü hem siz yeni komutlar öğreniyorsunuz hem de ortam giderek daha da zorlayıcı oluyor. Mesela sevgili köpeğinizin kazanacağı ilk özellik zıplama olacak. İnsancıkları zıplatabileceksiniz işte. Ya da arenaya uçurumlar, fanlar yahut su gibi zorlayıcı engeller eklenecek. Arena deme sebebim ise şu; oyun bölüm bölüm ilerliyor. A'dan B'ye ulaş, bölümü bitir ve diğerine devam et. Atıyorum on bölüm bitirdiğinizde yeni bir bölüme ilerliyor ve yeni özellikler oyuna ekleniyor. Bölümler esnasında insancıklarınız dipsiz uçuruma düşmeye başlarsa panik yapmayın. Geldikleri yerde daha çok var. Asıl bir "Goldy" düşerse panikleyin:) Goldy'ler daha uzun boylu altından insancıklar. Elit kesim diyelim. Bir Goldy düştü mü geçmiş olsun, onun dönüşü yok. Her bir bölümde iki ila dört arası değişen Goldy mevcut. Bunların bölümler esnasında üçte ikisini toplamanız lazım. Yani atıyorum on beş Goldy varsa en ay on tane Goldy'yi sağ salim ışığa ulaştırmanız gerekiyor ki yeni bölüme geçebilin. Hepsini toplarsanız insancıklarınıza kozmetik ürünler ekleyebiliyorsunuz. Şapkalar, kışlık kıyafetler gibi. Dediğim gibi Goldy'leri hedefe ulaştırmak bazen elinizi ayağınızı birbirine dolayabilir çünkü kimi zaman eş zamanlı olarak insancıkların yönünü değiştirmeniz gerekiyor ve geç kalırsanız ya da yanlış yaparsanız bir Goldy'nin düşüşünü izleyebilirsiniz. Tüm Goldy'lerin ışığa girdikten sonra gelen keyif ise on numara arkadaşlar.

Dediğim gibi bölümleri tamamlayıp level atladıkça mekanikler çoğalıyor ve ortam zorlaşıyor. Bazen sinir olacaksınız, orası kaçınılmaz. Goldy'ler kaçtığında yahut baştan başlamak istediğinizde iki seçeneğiniz var. İlki sıfırdan başlamak. İkincisi ise hamlelerinizi saklayarak baştan başlamak. Misal rotayı çizdiniz ve son hamlede yanlış yaptınız ve düzeltmek istiyorsunuz. Hamlelerinizi saklayarak başlayın ve hemen köpeciği yönlendirerek son hamleyi insancıklar gelene kadar düzeltin.

Şu an bölüm tasarlama ve başkalarının bölümlerini oynama beta aşamasında. Eğer oyunun zorluğu sizi kesmiyorsa milletin bölümlerini oynayarak kafayı yemeye çalışabilirsiniz. Bu arada, Humanity hem bir önceki nesil PS4 ve VR ile beraber yeni nesil VR2'ye de çıkışını gerçekleştirmiş durumda. İnsancıklara yol verdiğiniz dünyanın tam içinde olmak istiyorsanız alın size fırsat! Son olarak oyunun Steam'de de satışa sunulduğunu belirtir ve birkaç Goldy daha toplamak için yazımı bitiririm.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Aşırı bağımlılık yapıyor. Sürekli eklenen yeni güçler ve mekanikler. Tüm Goldy'leri ışığa ulaştırdığınızda gelen haz

EKSİ Bazen eliniz ayağınız birbirine dolanabilir. Goldy'lerin hepsini toplasanız da kozmetik dışında pek bir artısı yok

93

Yapım: *Awaceb* **Dağıtım:** *Awaceb, Kepler Interactive* **Tür:** *Macera* **Platform:** *PS5, PS4* **Web:** *https://www.awaceb.com/tchia*

Tchia

Güneş, kum, mango...

Yeni Kaledonya adlı ülkeyi duydunuz mu? Fransa'ya bağlı ve nüfusu iki yüz yetmiş bin civarı olan, Avustralya'nın hemen sağında kalan bu minik adayı açıkçası ben ilk defa işittim. Konumuz ile alakası ise yapımcı Awaceb'in oradı kurulan küçük bir firma olması. Oyunumuz Tchia, hayal ürünü bir haritada geçse de ilhamını ve esintilerini bu minik adadan almış durumda. Hikâyesi olsun, karakterleri olsun kısacası oyun alabildiğince Yeni Kaledonya:)

Oyuna da adını veren ana karakterimiz Tchia'nın babası, on ikinci yaş gününde kaçırılır. Çok geçmeden Tchia, babasını kötü kalpli hükümdar Meavora'nın kaçırdığını öğrenir ve hem babasını hem de anayurdunu kurtarmak için tropik bir maceraya atılır. Bu macerada da elbette yeni insanlarla tanışacak, yeni yerler görecek ve çeşitli yetenekler edineceğiz. En dikkat çekeni ise "soul jumping" adı verilen yetenek. Tchia bu yetenek ile ruhunu gerek canlı gerekse cansız nesnelere aktarabiliyor. Yeri geldiğinde bir köpeği kontrol edebilecek, yeri geldiğinde de araba lastiği olup yuvarlanacaksınız. Soul jumping hem oynanabilirlik olarak bayağı bir eğlenceli ve hem de bazı yerleri keşfetmek için gerekli. Misal geçemeyecek kadar küçük bir çatlak var karşınızda. Hemen etrafta bulunan müsait bir taşa dönüşüp kendinizi yuvarlanabilmeniz için çatlağa bırakabilirsiniz. Ayrıca düşmanlara karşı da bayağı etkili. Mesela patlayıcı maddelere girip kendinizi patlatabilirsiniz. Girdiğiniz nesne veya canlı ile işiniz bitince Tchia kardeşiniz tekrardan bedenine kavuşuyor. Diğer yetenekler ise pek öyle şaşırtıcı şeyler değiller. Taş dengeleme oyunu var, her başardığınızda farklı bir ruh melodisi kazanıp Tchia'nın ukulele'sinde çalabiliyorsunuz. Ukulele ile gündüz ve akşam döngüsünü de değiştirebilmeniz mümkün. Yani anlayacağınız soul jumping ilginç, gerisi bilindik yetenekler.

Oyunda gerçek dünyanın fizikleri ve yer çekimleri kullanılmış durumda. Yani öyle abartı mekanikler yok, hedefinize ulaşmak için gerçekten kafa yormanız gerekiyor. Gerçekçi fizikler kullanıldığı için de bunun birden fazla yolu mevcut. En basitinden bayır aşağı koşarken daha da hızlanabilip daha yükseğe zıplayabiliyorsunuz. Keşfetme Tchia'da büyük yer kaplasa da yeri geldiğinde düşmanlarla da kapışıyor olacağız. Meavora'nın ayakçıları olan Maano'lar sıkça karşınıza çıkacak. Ateşe karşı zaafları büyük, bundan faydalanmayı unutmayın. Her ne kadar güneş, kum mis gibi hava barındırsa da Tchia yeri geldiğinde karanlık bir görünüme kavuşmuyor değil.

Awaceb'in ilk oyunları fena bir izlenim bırakmasa da çeşitli teknik problemler de maalesef mevcut. Bir baktım Tchia'nın bir kısmı yere girdi, bir baktım hareketsiz sıkıştım kaldım. Durum böyle olunca o bölümü yeniden yüklemek zorunda bırakılıyorsunuz. Ayrıca oyunda gidip keşfedebileceğiniz o kadar çok şey var ki, bu durum handikaba dönüşebiliyor çünkü oyunun haritası size pek yardımcı olamıyor ve bazı durumlarda nereye gideceğinizi kestirmek bile zor. Yani bir – iki kere tesadüfen hikayede ilerleyebileceğim yere geldim desem yeridir. Anlayacağınız oyunda tam keşif yapıyorsunuz.

Grafiksel olarak bahsettiğim gibi tropik hava ve kendine has tarzı ile güzel bir dünya oluşturulmuş. PS5'te oyunu performans modunda oynadım ve akıcılığı ile renklerin karışımını severek gözlemledim. Şu sıralar oyun Extra ve Deluxe üyelerine bedava. Evet, güzel bir oyun ve hoş bir atmosfer sunuyor ama bazı bugları ve soul jumping dışında fazla sıra dışı bir şey sunmadığı için de ilerledikçe sıradanlaşıyor. Emin olduğum şey ise, yapımcı Awaceb ustalaşacak ve gelecekte daha da başarılı oyunlar ile karşımıza çıkacak.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Güzel, tropikal manzaralar. Soul jumping!

EKSİ Nereye gideceğimiz tam olarak belli değil. Bazı teknik hatalar

75

Yapım: *Black Salt Games* **Dağıtım:** *Team 17* **Tür:** *Macera, Korku* **Platform:** *PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch*
Web: *https://www.blacksaltgames.com/*

Dredge

Oysa ne güzel balığımızı tutuyorduk...

Dredge adlı oyuna ilk başladığımda biraz burun kıvırmıştım. Balık tutmak ne kadar eğlenceli olabilirdi ki? Sonra bulunduğumuz mekanları tanımaya başladım, avladığım balıkları envantere yerleştirmenin – tekne yönetmenin zevkli olduğunun farkına vardım ve en önemlisi, bunların sadece buzdağının görünen yüzü olduğunu anladım. Meğerki işin içinde Lovecraft hikayelerinden fırlamış olaylar da varmış!

Bizler denizde kaybolmuş ve kendimizi Greater Marrow adlı bir adanın yakınlarına bulan isimsiz bir balıkçıyız. Bu küçük adanın yerlileri kim bilir, belki balıkçı olduğumuzdan bizi bağırlarına basarlar ve balık tutmamız için bizlere küçük bir tekne bile verirler. Hatta öyle böyle değil, bir balıkçıya kavuştuklarından bayağı bayağı mutlu olurlar çünkü tecrübe edeceğimiz üzere kendileri bir adada yaşamalarına rağmen denizle araları pek de iyi değildir. Tabi isimsiz karakterimiz buna pek takılmıyor. Altımıza tekne verilmiş, işimizi yapabileceğiz ekmeğimizi denizden çıkarabileceğiz. Daha ne olsun!

Kontrolleri ele aldığımızda Güneş doğar ve hemen denize açılırız. Maşallah deniz bereketlidir. Lüfer, Palamut, kefal, levrek, Japon balığı ne ararsanız var. Tuttuğumuz balıkları, oyunda ilerledikçe büyütebileceğimiz envanterimize depoluyoruz. Envanteri Tetris ya da Resident Evil'de çanta sistemi gibi düşünün. Yönetmesi bir hayli sevkli. Denizde balık yığını gördüğünüz yerlere gidip tuşlara belirli zamanlarda basıp balıkları toplayıp satabiliyoruz.

Oyunun kırılma noktası bu bahsini ettiğim balıkçılık ve halka kaynaşması. Aslında sıkılmanız için bir sebep yok ama burada stop ederseniz asıl hikayeyi kaçırmış olursunuz. Çünkü yeni ekipman edindikçe ve daha uzaklara açılmaya başladıkça işlerin ürkünç bir hal almaya başladığını göreceksiniz. Zaten yan görevlerden bununla ilgili ipuçları alacaksınız ve tanıştığınız her karakterim üzerinde de anlamsız bir gerginlik mevcut. Tarz olarak da Dredge'in grafikleri aslında hiç benzemese de korku barındıran bir oyuna güzel uyum sağlamış. Her ne kadar mekan çizimleri sevimli dursa da karakterlerin daha ilk bakışta sanki bu oyuna uyum sağlamıyormuş gibi durduğunu fark edeceksiniz. Yani bir yaşadıkları yere bak bir de tipe bak... Daha çok Sinking City oyununda yaşayan tipleri andırıyorlar.

Oyunda gerektiği zaman geceleri de deniye açılacaksınız. Güzel ve farklı mahsuller de çıkıyor ama ortamı saran sis ve geçmişte yaşadıklarınız yüzünden bir panik göstergeniz oluyor. Gereğinden fazla kalırsanız paniklemeye ve olmayan şeyler görmeye başlıyorsunuz. Hatta burnunuzun dibindeki kayaları bile son ana kadar fark etmiyorsunuz. Bir de teknenize zarar veren deniz mahsulleri de cabası. Yani geceleyin dikkatli olun arkadaşlar.

Dredge sanki stres atmaya yarayan bir oyunmuş gibi başlayıp giderek ilginçleşen hikayesi ise karşısındakini içine çekmeyi başarıyor. Envanter sistemi ve onu yönetmek bir hayli eğlenceli ama teknenizi geliştirmek için gerekli eşyaları bulmak biraz gereğinden fazla zor olmuş gibi. Dediğim gibi ilk saatleri atlattığınızda yeri geldiğinde eğleneceğiniz, yeri geldiğinde ürkeceğiniz tatlı – korkunç bir oyun.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Giderek içine çeken hikayesi. Mekanikleri ve envanter yönetimi zevkli
EKSİ Hikayenin ilerlemesi biraz zaman alıyor. Geliştirme materyalleri bulmak zor

85

WWE 2K23

"You can't see me!"

Yapım: *Visual Concepts* ***Dağıtım:*** *2K Sports* ***Tür:*** *Spor* ***Platform:*** *PC, PS5, PS4, XS, XONE* ***Web:*** *https://wwe.2k.com/*

WWE 2K20 felaketinden sonra Amerikan güreşçilerine bir yıl veda etmiş ve anca 2022 yılında 2K22 ile yeniden bir araya gelmiştik. Beklentiler o zaman bayağı düşük olsa da herkes ters köşe olmuştu. Grafikler çağ atlamış ve kontroller minimum hata ile dizayn edilmişti. İçerik tatmin ediciydi. Durum böyle olunca gözler 2K23'e çevrildi ve... Oyun için, birazcık daha cilalanmış hali, diyebilirim.

İçerik olarak yeni 2K23 üzerine pek fazla bir şey katmasa da en önemli yeniliği, benim bile ilk defa duyduğum "WarGames" dövüşünün oyuna eklenmiş olması. Bu dövüşte yan yana iki ring bulunmakta ve etrafı da kafesle çevrili. Tıpkı Royal Rumble'da olduğu gibi sırası ile altı dövüşçü geliyor. Üçü bir takımda, öteki üçü de diğer takımda. Yani aslında 3 – 3 bir müsabaka ama güreşçiler sıra ile geldiğinden herkes gelene kadar handikaplı şekilde ilerlemekte. Royal Rumble'daki gibi ayakta son kalan kazanır olayı yok, hangi takımdan kim pinlenirse o takım kaybetmiş oluyor. Bu arada özel ve kilit hareketleri yaparken kameranın zoom girip film havası katma olayını sevdim. Sevdim ama ring kalabalık olunca diğer karakterler ne yapıyor göremiyorsunuz. Misal Undertaker ile bir piledriver çekerken kamera sinematik bir moda giriyor ama arkada da Edge misal John Cena'ya bir şeyler yapıyor ve ekranda göremiyorsunuz. Bu sinematik çekim açısını ayarlardan kapayabilmeniz mümkün.

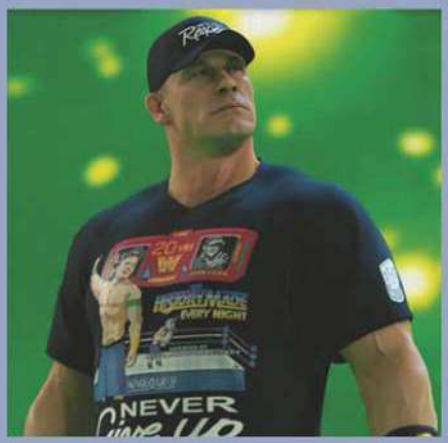
2K23'ün başrol karakteri, ilgi odağı, bu sene John Cena oldu. 2K22 oynadıysanız Rey Mysterio'nun kariyerinin en önemli anlarını oynadığınızı bilirsiniz. Yeni oyunda ise bu sefer dediğim gibi John Cena'nın kariyerinin önemli anlarını ziyaret ediyoruz. Live-Action görüntünün oyun görüntüsüne geçişler her zamanki gibi pürüzsüz ve kontrolleri elinize aldığınız an sanki

o anı siz yaşıyormuş hissini alabiliyorsunuz.

Bu moddaki en önemli değişiklik ise Cena'dan ziyade rakiplerini kontrol ediyor oluşunuz. Hoş bir dokunuş olmuş diyebilirim. Tabi yasal sorunlar her zamanki gibi bu oyunda boy göstermiş. John Cena'nın CM Punk ile meşhur bir hikayesi ve mücadelesi vardı ama CM Punk oyunda istenmediği için John Cena'nın ShowCase'inde de bulunmamakta. ShowCase modunu bir an önce bitirmenizi tavsiye ederim çünkü bazı kapalı karakterler ve açık olanların, atıyorum 90'lar versiyonu, ShowCase'de yapacağınız bazı müsabakalardan sonra açılmakta.

Yine geçen seneki gibi güreşçi listesi bir hayli kalabalık. Hemen hemen kimi ararsanız var. Big Show hariç. Sevgili Big Show tıpkı geçen sene olduğu gibi bu sene de yapımda bulunmamakta. Kim bilir, belki DLC olarak bizlere bir sürpriz yaparlar.

Ve tabii ki favorilerden MyRise modunu es geçmeyelim. Oluşturduğunuz havalı karakteriniz ile WWE dünyasının basamaklarını tırmanabilir, halkın dostu veya düşmanı olabilirsiniz. Ara sah-



neler biraz daha kısa tutulmuş ve iyi de olmuş. İki dövüş arasında çok fazla zaman harcanıyordu. Bir de diyaloglarda bir iyileşmenin olduğunu fark ettim. Bir önceki yapımda daha amatör-vari bir diyalog ve seslendirme varken, bu sefer daha cuk oturan başarılı bir iş gerçekleştirilmiş.

WWE 2K23'ün en yeni oyun modu WarGames olsa da, benim favorim yine Royal Rumble oldu. Standart güreşçilerle iyice suyunu sıktıktan sonra modlanmış güreşçilerin doldurduğu bir ring görmek gerçekten keyifliydi. Bahsettiğim Goku, John Wick, Darth Vader, Kaptan Amerika, Jesus, Trump gibi birbirleri ile sıfır alaka karakterlerin bir arada oluşu, birbirini dövüşü hem absürt hem kahkaha unsuru.

Grafiksel açıdan 2K23 ve 2K22 birbirinin aynısı. Bu benim gözümde kötü değil, sonuçta bir düşüş yok ve geçen senenin yapımı da gayet göze hoş geliyordu. WWE 2K22'yi bir ara çılgınlar gibi oynadık ve bir akşam son kez oynadığımızı fark etmemiştik bile. Çok sevmiştik ama birbirini dövmek de bir yere kadardı. Şu an hala WWE 2K23'ün tadını çıkartıyorum ama gün gelecek onu da oynamayı bırakacağım, bundan adım gibi eminim. Dolayısıyla zaten bir gün sıkılıp bırakılacak olan ve seneye yenisi çıkacak olan bir oyuna neden bu denli uçuk bir fiyat biçilmiş anlamış değilim.

◆ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Kalabalık güreşçi listesi. Grafikler ve müzikler. John Cena

EKSİ Acayip Pahalı. Kontroller bazen sıkıntı yaratabiliyor. 2K22'nin üzerine pek bir şey katmıyor

84

Yapım: Visual Concepts **Dağıtım:** 2K Sports **Tür:** Spor **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web:** https://wwe.2k.com/

LEGO 2K Drive

Şimdi Mario düşünsün...

Mario Kart'ın arcade yarış türünün kralı olduğu bir gerçek, bu gerçek de henüz değişecek gibi değil. Aynı dinamikleri kullanarak benzer bir hite dönüşme çabasını pek çok oyun denedi ancak kıyısından geçen bir kaç isim dışında bunu başarabilen olmadı. Bu misyonu sırtlanıp bu kadar başarılı olabilecek bir marka varsa o da LEGO sevgili arkadaşlar! NBA 2K serisi ile yıllardır spor türüne hizmet eden Visual Concepts'in direksiyona geçtiği LEGO 2K Drive ansızın ortaya çıkıp çok iyi bir iş başarmış. Horizon'da LEGO paketi vardı, hatırlar mısınız? Horizon'ın açık dünyalı yarış dinamiklerini alıp LEGO ile yorumlamıştı DLC ve çok farklı bir tat bırakmıştı. Visual Concepts bu ruhu alıp tam sürüm bir oyuna dönüştürmüş adeta. Açık haritalarımız var, özgürce dolanabiliyoruz ve yarışlara katılıyor, ilginç görevler gerçekleştiriyoruz. The Crew 2'deki otomatik dönüşme dinamiğinin bir benzeri burada ayrıca. Asfaltta süratli bir arabayla giderken tarla girerseniz bir anda ATV'ye dönüşüyor aracımız, oradan suya düşerseniz hız botuna sahip oluyoruz. Bu dönüşümler otomatik oluyor, hibrit yarışlar gerçekleştirmemize olanak tanıyor. LEGO 2K Drive'ın en büyük artısı müthiş keyifli oynanabilirliği. Mario Kart'a oldukça benziyor; driftlerle turbo barımızı dolduruyoruz, topladığımız power-up'ları rakiplerimizin üzerinde kullanıp avantaj elde etmeye çalışıyoruz. Tüm taşlar yerine oturmuş durumda, kontroller ve genel oyun dinamikleri inanılmaz keyifli. Ana hikayesi ve sinematikleriyle de keyifli LEGO filmlerinin ruhu yakalanmış. Tüm bunları üst üste koyunca keyif almamak mümkün mü?

Haritada özgürce dolanıp sayısız görevi yapabilir, sizi tadında zorlayacak yarışlara katılabilirsiniz. ''Dahası yok mu?'' diye sordu biri sanki? Var tabii ki, olmaz olur mu? Ana menüde Play kısmı tek kişilik mod ama Play With Friends'de lokal yarışlar yapabilir, Play With Everyone modunda da online yarışlara katılabilirsiniz. The Garage apayrı bir başlık, birazdan açacağım burayı. Unkie's Emporum işin canlı paraya döküldüğü yer. Burada DrivePass satın alabilir veya tek tek araç parçalarına paracıklarınızı dökebilirsiniz. Her şeyin satılmaya çalışıldığı bu alanlar benim hiç hoşuma gitmediği için Unkie'nin yerine de daha uğramam.

Şu garaja bir bakalım hemen. LEGO ruhunun eksiksiz yaşatıldığı bir yer burası. Sıfırdan bir araç inşa etmek elinizde ve buradaki ihtimaller sizin hayal gücünüzle sınırlı. İnanılmaz bir içerik var garajda, aklınıza gelecek her aracı yaratmak sizin elinizde. Eli biraz LEGO görmüş oyuncular burada çılgın atacaklar, eminim. Sırf bu mod bile tek başına para ediyor.

LEGO 2K Drive oldukça yüksek bir fiyat etiketiyle çıktı ancak dolu dolu içeriği ile arcade yarış türüne gönül vermiş oyuncuları kendisine aşık edecek, buna eminim. Markanın kan şekeri yükseltme oranı ortada zaten. Bunu çok iyi bilen Visual Concepts, olabilecek en iyi LEGO temalı yarış oyununa imza atmış durumda. Kayıtsız kalmak güç, benden söylemesi.

◆ **Hakan Orkan**

KARAR

ARTI Harika görseller. Eğlenceli kontroller. Açık haritalar ve tonlarca içerik. Eşsiz The Garage modu

EKSİ The Garage modunda yaratım sürecine alışmak zaman alıyor. Mikro ödemelerin çok ön planda olması. Gelişim sistemi çok açık değil. Oyunun şirinliğinden ölebilirsiniz!

82

Football Manager 2023

Football Manager dünyası artık gerçek futbol dünyasına çok daha yakın

Geliştirici: *Sports Interactive* ***Dağıtımcı:*** *SEGA* ***Tür:*** *Spor* ***Platformlar:*** *PC, PS5, XS, XONE, Switch, Android, iOS, MacOS*
Web: *https://www.footballmanager.com/games/football-manager-2023*

1992'de Championship Manager oyunu ile başlayan serüven, 2005 yılında yerini Football Manager'a bırakarak günümüze kadar geldi. 2000'li yılların başında Championship Manager'da az zaman geçirmemiş, derslere az uykusuz girmemiştim. O zamandan bu yana her FM oyununa imtina ile yaklaşırım, Football Manager 2023'te de durum farklı olmadı; zira bu oyunda, kadroya dahil edilmek üzere bekleyen genç yeteneklerle dolu kocaman bir dünya var. Eğer yerel takımları alıp Şampiyonlar Ligi'ne taşımayı seviyorsanız, daha iyi bir seri düşünemiyorum.

FM2023'e bulaşmadan önce gerçekten ayırabileceğiniz ciddi bir vaktinizin olup olmadığını kendinize sormanız lazım. Zira farkında olmadan bir anda oyunda 15 yılı devirirken bulabiliyorsunuz kendinizi. Geniş bir araştırmacı ordusu oyuncu veritabanını gerçekçi bir şekilde işlerken, bir takımın her şeyi olabiliyorsunuz. Öyle ki, takımın baş antrenörü olmakla kalmıyor; finans müdürü, futbol direktörü, insan kaynakları departmanı ve medya ilişkileri konusunda sorumlu oluyorsunuz. Elbette bunları bir şekilde optimize edebiliyorsunuz. Ancak bu seriye ilk kez başlayacaksanız ince eleyip sık dokuyacağınız bir sürece kendinizi hazırlayın derim.

Bir antrenörün en önemli görevi, çıktığı maçları kazanması elbette ancak bu sonuca ulaşmak için yapmanız gereken çok şey var. Maç günü planlaması ve oyun içi taktiklerin yanı sıra çok sayıda günlük yönetime el atmanız gerek. Antrenman, rakip analizi, bireysel oyuncu talepleriyle ilgilenme, basınla ilişkiler, transferler ve çok daha fazlasını yapmanız gerekiyor. Elbette bu süreçte size yardımcı olan gerekli personel desteği var. Fakat siz de benim gibi biraz pimpirikli biriyseniz, bir gözünüz de personelin üzerinde oluyor.

FM2023'te taktiksel olarak yeni savunma sistemleri blokları ve şekli iyileştirilmiş. Özellikle benim de tercih ettiğim 5 savunmacı kanat-bek şekliyle oynarken; ofsayt tuzakları, agresif geçiş oyunu ve orta alanda savunma genişliği gibi seçenekler göz dolduruyor. Oyundaki en büyük yeniliklerden biri de kadro planlayıcısı olmuş. Geniş bir kadro planlayıcınız var ve bu daha fazla kontrol ile ekran başında geçirilecek daha uzun zamanlar demek. Kadro planlama, tecrübe tablosunu inceleme, temsilcilerle görüşme, oyuncu alımı toplantıları düzenleme gibi pek çok adım elinizin altında. Mesela kadro dizilimini değiştirmeyi düşünüyorsanız, var olan dizilişte ne kadar donanımlı olduğunuzu ve geçeceğiniz dizilişte hangi mevkiler için transfer piyasasına girmeniz gerektiğini görebiliyorsunuz. Oyuncu alım kararlarında ve halihazırda takımınızda olan oyuncuların menajerleriyle görüşmelerde de güzel güncellemelere gidilmiş.

Eklenen başarılı gelişmelerden biri de Dinamik Menajer Zaman Çizelgesi. Bu çizelge, özellikle alt liglerden takımları sırtlamayı sevenler için güzel bir özet oluşturuyor. Kariyerinizin başarılarını ve dönüm noktalarını anlık olarak detaylı şekilde bu çizelgede görebiliyorsunuz.

Oyunda daha pek çok yenilik mevcut. Yeni taraftar güven sistemi getirilmiş. Bazen kazansanız da taraftarı memnun edemiyorsunuz, onların da gönlünü hoş tutmanız gerekiyor; bu oyunun ve futbolun güzel yanlarından bir diğeri. Yapay zekada ve oyunun grafiklerinde de serinin önceki oyununa göre gelişme var, fakat görsel kalite hala beklediğimiz seviyede değil.

Sonuç

Vallahi dönüp dolaşıp aynı yere geliyoruz; bu oyun için gerçekten ciddi bir zaman ayırmanız gerek. Ancak bu, futbol tutkunları için olduğu gibi parasının karşılığını geniş bir içerikle almak isteyenlerin kesinlikle hoşuna gidecek bir şey. Seriyi seviyorsanız gözünüz kapalı alın derim. Fiyatı ise 499 TL.

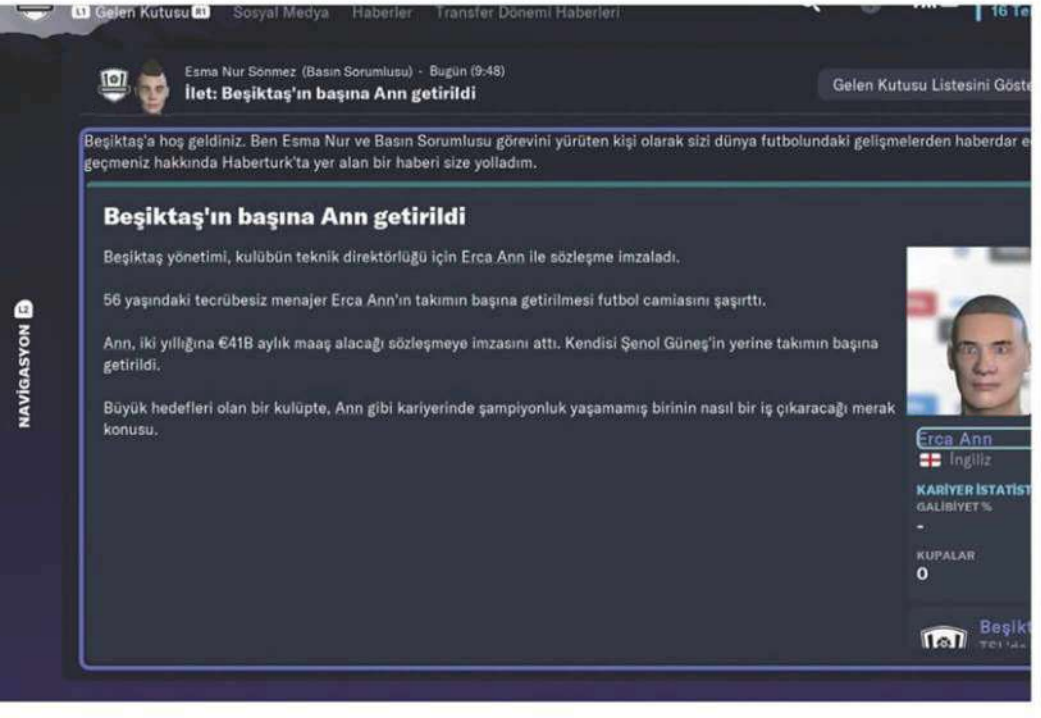
◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI En iyi futbol simülasyonu. Taktikler artık daha gerçekçi. Avrupa kupalarının oyuna eklenmesi. İşleri kolaylaştıran kadro planlayıcısı. Yeni taraftar güven sistemi oyuna renk katıyor.

EKSİ Grafikler daha iyi ancak beklediğimiz seviyede değil Gelişim sistemi çok açık değil. Oyunun şirinliğinden ölebilirsiniz!

88



Yapım: WayForward **Dağıtım:** Nintendo **Tür:** Strateji **Platform:** Switch **Web Sitesi:** www.nintendo.com/store/products/advance-wars-1-plus-2-re-boot-camp-switch

Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp

Nostalji tadında mı gerek, yoksa ara sıra böylesi lazım mı?

Her yeniden yapım iyi olmuyor. Orada hepimiz aynı fikirdeyiz diye düşünüyoruz. Ama bazı oyunlar var ki, aradan 20 yıl geçtikten sonra öyle güzel bir yeniden yapımla karşımıza çıkıyor ki, tadından yenmiyor. Switch için hazırlanan Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp, giriş kısmından da anlayacağınız üzere bir yeniden yapım oyunu.

Wars serisi olarak bilinen ve ilki 2001, ikincisi 2003 yılında GameBoy Advance için geliştirilen oyunlar döneminde görece başarı sağlamış oyunlardı. Bu oyunların yeniden yapım olarak geleceği de 2021 yılında duyurulmuştu aslında. Birkaç ertelemenin ardından sonunda bu yeniden yapım hayranlarıyla buluştu. Hayranları diyorum, çünkü o dönemde GBA oyuncuları için bulunmaz nimetlerden biriydi. El konsolunda, stratejinin dibine Wars serisi ile vurabiliyorlardı. Günümüzde aynı matematik pek geçerli olmayabilir ama ona yazı içerisinde bakacağız.

Oyunumuz, elden geçirilmiş grafikleri, sesleri ve müzikleriyle Nisan ayının sonuna doğru piyasaya sürüldü. AW, bir tur tabanlı strateji oyunu. Paket içerisinde iki oyunun da yeniden yapımı bulunuyor. Dilediğinizden başlamakta da özgürsünüz. Karelere bölünmüş bir harita içerisinde, elimizdeki birlikleri en efektif, en stratejik biçimde kullanarak düşmanlarımızı yok etmeye çalışıyoruz.

Bu amaç doğrultusunda, oyuncu kullanımına verilmiş piyade, zırhlı araçlar, uçaklar/helikopterler ve donanma birimleri bulunuyor. Her birinin tabii ki, farklı özellikleri var. Birbirlerine üstünlük ve zayıflık sağladıkları noktalar var. Örneği piyadeler çok az adım atabilmelerine rağmen, tüm engelleri rahatça geçebiliyorlar. Hatta tepelik bir yere konuşlandırıldığında haritayı daha geniş görebiliyorlar. Tabii, saldırı gücü bakımından da en zayıf kalanı piyadeler.

Kontrolümüz altındaki birimlere ek olarak, rolünü üstlendiğimiz bir Commanding Officer yani Birlik Komutanı var. Oyun ilerledikçe kontrol edebileceğimiz birden fazla CO ortaya çıkıyor. Hepsinin de CO Power denilen özel güçleri var. Oyunun ana karakteri olarak kabul edeceğimiz Andy,

birimlere can basarken; Sami ise tüm birimlerin güçlerini üst noktaya çekebiliyor. Bunu doğru anlarda kullanarak savaşın gidişatını kendi lehimize çevirmemiz gerekiyor. Aynı durum karşı taraf için de geçerli.

AW, şu dönem açısından ele alındığında tur tabanlı strateji oyunu için mekaniksel açıdan çok zayıf kalıyor. Ama bu Switch'in özel bir dokunuşu mudur bilmem, kendisini oynattırmayı da başarıyor. Anime tarzında hazırlanmış hikâyesi ve keyifli oynanabilirliğiyle zamanın nasıl akıp gitti, oyunun başındayken ben de anlamadım. Buna ek olarak mekanikler yaşlı dedim ama detaylı olarak ele aldığınızda, hele ki son bölümlere doğru, karın sancısı bölümlerle karşılaşıyorsunuz. Oyunun hata karşısında sizi yok etmesiyle, birkaç saatlik uğraşınız da boşa gidebiliyor.

Fakat bu türe başlatmak istediğiniz küçümen bir aile bireyine, stratejinin inceliklerini de çok güzel anlatabileceğiniz bir platform. Bu açıdan strateji dengesini ustalıkla sağlamışlar

Yine de dediğim gibi oyun GBA döneminde, bu seriyle yakından ilgilenmiş Nintendo sevdalıları için bir nostalji sürümü gibi. Oyunun orijinalliğine dokunmadan, doğru bir yeniden yapım olarak karşımıza çıkıyor. Tekrar tekrar oynanabilir olması, dört cihaza kadar aynı Wi-Fi bağlantısı üzerinden maç yapma olanağı sağlaması ve 30 saatin üzerindeki ana hikâyesiyle, Switch kütüphanenizde mutlaka bulundurmanız gereken bir yapım.

◆ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Gayet makul şekilde yenilenmiş bir yapım, her şey tadında. Başında uzun süreler tutmaya muktedir.

EKSİ Sanat tasarımı günümüz için çok sıradan kalıyor. Fiyatı çok yüksek. Müzikler sabır testi.

Yapımcı: Ragged Games **Dağıtımcı:** PlayWay **Tür:** Simülasyon **Platform:** PC **Web:** http://raggedgames.com/

Bum Simulator

Bilindik bir oyun yapısı üzerine kafası çook güzel bir konsept!

Hayatınızın bir yerinde "Her şey kötü gitse ve bir anda her şeyimi kaybetsem ne olurdu?" diye mutlaka düşünmüşsünüzdür. Şartların ağır olduğu bir ülkede yaşıyorsanız muhtemelen evsiz kalacaksınız ve hayatınız baştan sona değişecek. Eğer böyle bir hayatta kalma deneyimi ile kendinizi tartmak istiyorsanız Bum Simulator muhtemelen size göre bir oyun olmayacaktır. Belki Delve Interactive'in yaptığı CHANGE isimli oyun aradığınız oyun olabilir. Ragged Games, bu bahsettiğim yıkıcı temayı oldukça farklı bir biçimde ele almış. Bum Simulator, şeytani bir şirket tarafından beyni elinden alınmış bir adamı ve yanındaki daimi dostu market arabası Carl'ı kontrollerimize sunuyor. Birkaç ufak etkinlik dışında, ana ve yan görevlere ulaşmamızı sağlamaktan başka işe yaramayan açık dünyada gezerken bir yandan da kendimize basit bir üs inşa edebiliyoruz. Ayrıca inşa ettiğimiz üssü, çeşitli tehlikelerden korumamız da gerekmekte. Bu yönüyle oyun ilgi çekici olsa da içinde kayda değer bir derinlik barındırmıyor. Ayrıca üssünüzde kullanabileceğiniz ve işinizi kolaylaştıracak çeşitli araç gereçler de üretebiliyoruz. Bu araç gereçlerden muhtemelen en matrak ve kullanışlı olanı, çeşitli karışımlar yapmanızı sağlayan kazanlar olacaktır. Yaptığınız karışım ve içecekleri farklı şekillerde kullanabilir ve oyunu bir güç fantezisine dönüştürebilirsiniz. Emin olun oyunun eli bu konuda oldukça açık. İşin boyutu güvercinler ile düşmanlarınızın üzerine kasırgalar fırlatmaya kadar gidebiliyor. Ayrıca çevredeki halkı kışkırtmak ve tahliye-i mesane yapmak suretiyle üzerlerine çeşitli sıvılar dökebilmek de güzel bir detay. Bu yönüyle Postal serisine göz kırpmak hoş bir dokunuş olmuş. Fena olmayan hikâyesi ve eğlenceli karakterleri, Bum Simulator'u bir süre taşıyor olsa da bunun çerezlik bir oyun olduğunu anlamamız çok da uzun sürmüyor. Yine de fiyatını ve sunduğu farklı deneyimi göz önünde bulundurduğumda oyundan mutsuz ayrılmadım.

◆ **Abdullah Emir Koçaslan**

60

Yapım: Zonex Entertainment Studios **Dağıtım:** Zonex Entertainment Studios **Tür:** Korku **Platform:** PC **Web:** zonexstudios.com

Reflection: The Greed

Bulduğunuz her kitabı okumayın...

Türk arkadaşların yaptıkları oyunları inceledikçe mutlu oluyorum. Bizler de başarılı ya da en azından ortalamanın üstünde oyunlar yapabiliyoruz diyebilmek gurur verici. Konu başlığı oyunumuz Reflection da ikinci kategoriye giren yapımlardan. İleriki projeler için umut vaat ediyor lakin birazcık daha pişmesi gerekecek.

Polis amiri Can Öz, geçirdiği talihsiz bir olay sonucu Parlak Dağ Hastanesine yatırılmıştır. Tedavi olup iyileşmeye bakacağına bir kitaba denk gelir ve merakına yenik düşüp bu kitabı okumaya, incelemeye başlar. Derken Can kendisini hastanenin bambaşka bir boyutunda bulur. Peşinde ise insanların korkularından beslenen doğaüstü yaratıklar vardır.

Hikaye biraz klişe ama ortam ile atmosferi hazırlamak için yeterli. Kontrolleri ele aldığınızda zaten gergin bir durumda oluyorsunuz. Etrafı keşfetmek, sürekli değişen odaların gizemi derken bir müddet korku dolu anlar devam ediyor. Ta ki, siz oyuna alışana kadar. Bu durum jump scare'ler ile örtülmek istenmiş ama ne demişler? Her şeyin fazlası zarardır. Bir müddet sonra bunlara da bağışıklık kazanıyorsunuz. Asıl sorun ise optimizasyon problemleri. Nesnelerin içinden geçen düşmanlar, ses ile görüntünün tutmaması ne yazık ki çok fazla. Neyse, moral bozmamak lazım çünkü bunlar giderilebilir şeyler. Türkçe seslendirmelere ise bayıldığımı söyleyebilirim. Gerçekten üst düzey olmuşlar, tebrik ederim.

Gördüğüm kadarı ile lokasyonu YTÜ Yıldız Teknopark'ta bulunan Zonex Entertainment Studios'un ilk PC oyun denemeleri Reflection: The Greed. Hatalar elbette olacaktır ki var zaten, ama arkadaşlar iyi bir başlangıç yapmışlar. Dilerim bu deneyimlerinin üzerlerine katarak ilerlerler.

◆ **Olca Karasoy Moral**

70

Tür: Strateji, *Platform:* iOS, Android *Fiyat:* Ücretsiz

Frozen City

Donmuş bir kalp, nasıl sıcak olabilir?

Century Games tarafından geliştirilen Frozen City, oyunculara bağımlılık yapacak şekilde güzel görünüyor. Tabii bunun için de hayatta kalma mücadelesini, şehir kurma dinamiklerini ve yönetim simülasyonunu sevmemiz, en azından aşina olmamız gerekiyor. Bunu niçin söyledim? Bu hikayede yönetim becerileri ön planda olan hayatta kalacak.

Oyunun hikayesinde ise; Frozen City'nin dünyayı tehdit eden kötü bir güç tarafından ele geçirilmesine karşı verilen bir mücadele var. Bu anlamda oyunun hem hikaye modu hem de çok oyunculu modları var. İlk anından itibaren tutorial olarak bize ana mekaniklerini, karakter etkileşimlerini güzel bir hikâye eşliğinde anlatıyor. Tutoria'da mekaniklerin ana alt yapısını iyi öğrenin lütfen. Misal, orada bir depo inşa ediyorsunuz ama hangi şartlarda ve kaç tane popülasyon için bu gerekli gibi sorular önem arz ediyor.

-20 derecelere varan bir şehirde, ana odağınız şehir planlaması ve geliştirme olsa da, ekibinizin ve popülasyonunuzun ihtiyaçlarınızı çok iyi dengelemeniz gerekiyor. Yönetim becerisi olarak, görevlerin uygun şekilde dağıtılması ve bölgenizi koruma altına almanız için oluşturacağınız birlikler hayati önem arz edecek. Mesela, yönetim haritanızda yapacağınız yanlış yerleşim ile depolarınız açık hedef haline gelebilecek.

Oyunun ilerledikçe zorlaştığını göreceksiniz ancak geliştiriciler burada biz oyuncuların elinden tutmuşlar adeta. Oyun ilerledikçe aldığımız kodlar sayesinde mağazadan alışveriş yapabileceğiz en sevdiğim okur. Alacağımız detaylar kısıtlı olsa da bence çok güzel düşünülmüş bir argüman olmuş. Gördüğüm kadarı ile burada yapabileceğimiz en önemli şeylerin başında kaynakların korunması geliyor.

Kendinizde yönetici ruhun var olduğunu hissediyorsanız, doğru yerdesiniz.

◆ **Bülent Gürler**

91

Tür: RPG, *Platform:* iOS, Android, *Fiyat:* Ücretsiz

Honkai: Star Rail

Yılın oyunu geldi mi?

Honkai Star Rail. Sanırım bu oyunu adını uzun bir zaman aklımızda ve mobil ekranlarımızda tutmamız gerekecek sevgili okur. Gelecek kurgusu, karakter örgüsü, grafik sentezi, ses ve müziğin romantik ritmini en iyi şekilde sunan bir RPG var elimizde.

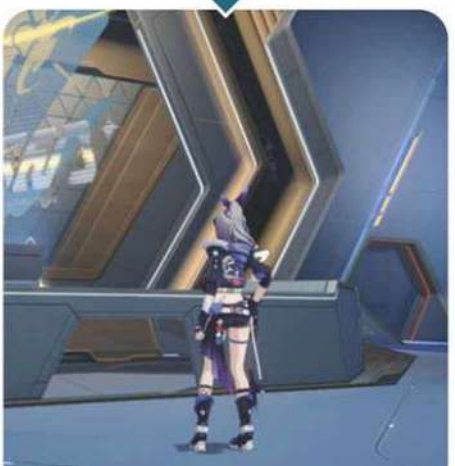
Efendim kahramanımız Trailblazer gelecekte, gezegenden gezegene yolculuk yapar. Yaptığı bu yolculukları trenle gerçekleştirdiği için, trenin içindeki mürettebatın geçmiş hikayeleri ve ziyaret ettikleri gezegenler oyunun ekosistemini oluşturur. Hemen belirtelim, oyunda dövüşleri sıra tabanlı olarak yapacaksınız. Karakterlerinizin savaş ekranında iken güçlü saldırılarını sol, diğer normal saldırıları ise sağ taraftan kontrol edeceksiniz ki bir müddet sonra hemen alışacaksınız buna.

Hikâyenin en önemli noktası karakterlerinizin seviyesi zira yükselmeden hikâyenin diğer kilitlerini açamıyorsunuz. Bunun da hikâyenin tamamına erişmek için oyuncuda inanılmaz bir istek oluşturduğunu söyleyebilirim. Karakter seviyesini yükseltmenin tek yolu ise bulunduğunuz hikayeyi en iyi şekilde bitirmek. Oyunda ilerledikçe karakter ve ekipmanlarınızı toplamaya başlıyorsunuz, yapımcılarının bu konuda bonkör davrandığını söyleyebilirim. Ama hızlı ilerlemek isterseniz de oyun içi satın alımlarının mevcut olduğunu belirteyim.

Sıra tabanlı dövüş sisteminden bahsetmiştik. Bu sistemde karşıdaki düşmanlarınızın seviye ve özelliklerine göre hamle yapmanız çok önemli. Misal karşıdaki düşmanı hangi özellikte karşılamayı öğrenirseniz çok kısa sürede ilerlersiniz? Ancak açılan her hikayede farklı düşman ve yetenekler ile karşılaşacaksınız. Seviyeyi tamamlayıp karakterinizi yetersiz bırakırsanız çok zorlanırsınız sevgili okur. Bunun için yan görevleri de ihmal etmeyin derim.

Toparlayacak olursam, Honkai: Star Rail yılın mobil oyunu olabilecek nitelikte özelliklere sahip. Mükemmel hikayesi, tatmin edici karakterler ve ücretsiz olması bence muhteşem olmuş. Seslerin muhteşemliğine girmeyeceğim bile, deneyince göreceksiniz zaten.

◆ **Bülent Gürler** **96**



En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. Monopoly Go!
2. Royal Match
3. Roblox
4. Subway Surfers
5. Survivor.iO!

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. HeadsUp!
3. Geometry Dash
4. Five Nights at Freddy's
5. Monopoly: Classic Board Game

En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Monopoly Go!
2. OuterPlane
3. Royal Match
4. 2248
5. Roblox

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Farming Simulator 23
3. Bloons TD6
4. Monopoly: Classic Board Game
5. Five Nights at Freddy's

Tür: RPG *Platform:* iOS, Android *Fiyat:* Ücretsiz

Wolf Game

Av dediğin benim olandır.

Efendim, hepimiz belgesel izliyoruz. Özellikle hayvan belgesellerine baktığımızda güçlü bir hayvan, güçsüz bir hayvana zarar verdiğinde içimiz cız ediyor, değil mi? Acaba karşı taraftan bakıldığında durum öyle mi? Wolf Game kurtların dünyasında empati kurmamızı sağlayan yahşi bir oyun olmuş arkadaşlar.

Oyuna ilk girdiğimizde tutorial bölümü merhaba diyor. Efendim öğrendiğimize göre, Kral Charlie ve oğlu Alfa, av sırasında sırtlanlarla karşılaşır. Sırtlanlara karşı saldırı mekaniklerini öğrenirken bir de ne görelim. Klanın en eski üyesi Loki sırtlanlarla iş birliği yapmış. Alfa bu pusudan kurtulur ama baba Charlie sizlere ömür. Ondan sonra macera başlar.

Savaş mekanikleri ve atak kombinasyonları gayet basit. Basit olmasının yanında kendini besleyen harika bir hikaye örgüsü var. Mesela konuştuğumuz bazı karakterlerle, konuşma seçeneklerimiz var. Burada verdiğimiz yanıtlar çok önemli olabiliyor. Klanın bize bakışını bir anda değiştirebilecek diyaloglar bunlar. Ayrıca oyun Türkçe olduğu içinde herhangi bir sorun olmayacaktır. Yeter ki cevaplarınıza dikkat edin.

Oyundaki karakterimiz güçlendikçe yeteneklerimiz de aynı oranda güçleniyor. Böylelikle kendi Krallığımıza bir adım daha yaklaşıyoruz. Oyunun grafiklerine baktığımızda ise dokuların ve gölgelerin dengesi, vahşi doğanın çok iyi yansıtılması Wolf Game'i bir adım öne çekiyor. Online klanlara dahil olabileceğiniz ve oyun içi satışı da bulunan Wolf Game'in içerik değerlendirmesinin +12 yaş olduğunu da ayrıca belirtmekte fayda var sanırım.

◆ **Bülent Gürler**

87

Tür: Aksiyon, *Platform:* iOS, Android *Fiyat:* Ücretsiz

Vampire Hunter:Bloodline

Ben sadece kurye olmak istemiştim!

Vampir oyunlarında hızlı ve dinamik olmalısınız. Çünkü vampirlerin dişleri uzun, niye, çünkü düşmanları hızlı bir şekilde sindirmek için. Böyle değildi galiba bu. Neyse. Oyunun dinamiği ve müzik unsurları da tat vermeli. İşte Vampire Hunter:Bloodline tüm bunları aynı potada eritmiş bir hikaye.

Efendim, oyunumuzun hikayesinden kısaca bahsedersek, bin yıl önce dünya aniden kaosa sürüklenir. Kont Dracula ve askerleri kurt adamlara karşı amansız bir mücadeleye girişir. Crimson Castle'daki şeytani güç uyanır ve dünyayı esir almaya çalışır. Oyuna ilk girdiğinizde ana hikayesini izleyin atlamayın. Atladığım küçük parçaları orada bulacaksınız. Hikaye daha sonra sizden karakter oluşturmanızı isteyecek. Tabii ki bir RPG performansı beklemeyin. Bu hikayede dört ana karakter var. Size en uygun olanı seçmelisiniz ki, hikayede o örgü üzerine devam edeceksiniz. Bahsetmiş olduğum karakterler; Avcı, Vampir Büyücü,Vampir Kılıç Ustası ve Büyülenmiş Melek. Hepsinin ayrı ayrı özelliği var.

Daha sonra tutorial bölümü geliyor. Bence gayet yeterli olmuş. Ana mekanikleri burada rahatça öğrenebilirsiniz. Zaman zaman hızlı ve dinamik zaman zaman da mizah unsurlarıyla harmanlanmış olan Vampire Hunter:Bloodline mobil ekranlarda vampir avlamak isteyenler için güzel seçim doğrusu. Bu arada oyunun Türkçe olduğunu da belirteyim.

◆ **Bülent Gürler**

85

HALA OYNANIR MI?

GENIRWIN

Süpürgelerimize atlayıp "altın snitch"in peşine yeniden düşeceğimiz bir Quidditch oyunu geliyorken ve Hogwarts Legacy gazı da geçmemişken 20 yıl evvelinin muhteşem Harry Potter spor oyunu Quidditch World Cup'ı yeniden değerlendirelim dedik. Saatler harcadığım bu oyunu korka korka oynadım yalan yok! Sonuçta 20 sene olmuş!

HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

LEVEL Notu: 70/100 (LEVEL #83)

Çıkış Yılı: Ekim 2003 Yapım: Electronic Arts Platform: PC, Xbox, PS2, Game Cube, Gameboy Advance

Bu sayfayı her hazırladığımda ne kadar ihtiyarladığımı hissedip biraz daha hüzünleniyorum inanır mısınız? 20 yıl önce Harry Potter Quidditch Wold Cup'ta arkadaşlarla saatler harcamış biri olarak bu oyunun bu kadar yaşlandığını görmek ziyadesiyle üzdü beni değerli okur. Neyse serzenişlerimizi bir kenara bırakalım da oyunu inceleyelim genç kardeşlerim. Hemen belirteyim oyunla ilgili çok büyük bir beklenti içine girmedim. Ancak şunu samimiyetle söyleyebilirim, oyun o kadar muhteşem oluşturulmuş ki adeta zamanının da ötesine taşmış.

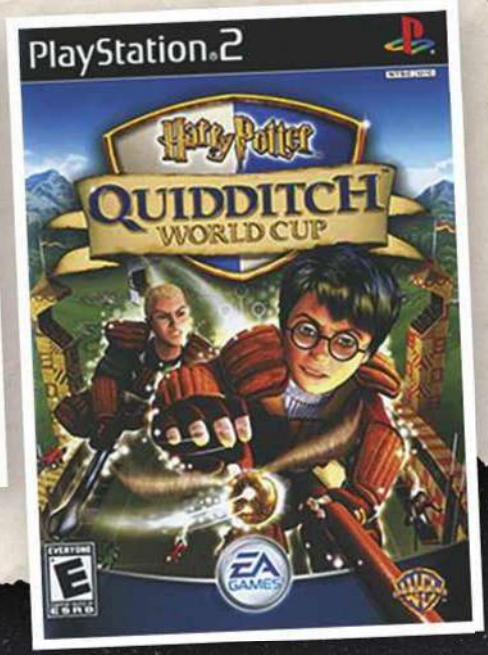
Oyunu ilk açtığınızda Hogwarts'ın 4 evinden birisini seçebileceğiniz bir ekran karşılıyor sizleri. Oyunda mini de olsa bir hikâye olduğundan burayı doğrudan atlayıp dünya kupasına geçemiyorsunuz. Zaten ilk kez oynayacaksanız buradaki alıştırma bölümlerini oynamanızı da tavsiye ederim. Ben en sevdiğim ev olan Hufflepuff'ı seçerek alıştırma bölümlerine başladım. Pas verme ve şut çekme mekaniklerini öğrendikten sonra sırasıyla diğer 3 evle maça devam ettim. İlk maç sonrası oyun esnasında rakiplerinizin kafasına vurup onları şaşkınlığa uğratabileceğiniz bludger kontrolleri ve en son olarak da özel hareket kullanımını öğrendikten sonra sıra sizin becerilerinize kalıyor. Yalnız korkacak bir durum yok, çünkü oyunu öğrenmek ve kontrolleri gerçekten basit.

Kitaplar ve filmlerden de hatırlayacağınız üzere Quidditch'te maçın sonlanması için belirli bir süre yok. Altın snitch denilen ve sahada sürekli gezen topun veya kuşun yakalanması ile maç sonlandırılıyor. Bunu da arayıcı dediğimiz oyuncuların yapması gerekiyor. Yine filmler veya kitaplardan hatırlayacağınız üzere Gryffindor için bu kişi Harry Potter, Slytherin için ise Draco Malfoy. Quidditch Wold Cup'ta bu karakterlerin modellemesinin o dönemki şartlar temel alındığında şahane olduğunu söyleyebilirim.

Maç esnasında arayıcı kontrollerine geçmeden önce 3 kovalayıcının kontrolleriyle quaffleı paslaşıp rakip çemberlerin içinden geçirerek gol atmaya çalışıyoruz. Quaffle kontrol süresine göre ekranın üzerinde iki takımın armalarında da birer adet bulunan altın snitch parçalarının giderek kapanması sağlanıyor. Burası oldukça önemli zira daha fazla quaffle süresine sahip olursanız, arayıcı kontrolünde daha fazla güce sahip oluyorsunuz.

Yine maç esnasında sürekli olarak özel hareket, turbo ve bludger kontrolü gibi ek özellikler geliyor. Bunları akıllıca kullanırsanız rakibinize nefes aldırmamanız hiç işten bile değil. Oyundaki seslendirmeler ve maç esnasında spikerlerin performanslarının da mükemmel olduğunu kabul etmek gerekiyor. Atmosfere muhteşem katkı yapan bu unsurlar, o hengâme ve rengarenk grafiklerin içerisinde sizi büyülü bir dünyada Quidditch oynuyor hissine fazlasıyla yaklaştırıyor.

Daha önce de belirttiğim üzere oyunda mini de olsa bir hikâye var. Bu hikâyeye göre Hoqwarts kupasını kazanan takım dünya kupasını izlemeye bilet kazanıyor. Biz de kupamızı kaldırdıktan sonra müdür Dumbledore tarafından iki biletle ödüllendirilerek takım kaptanı ve arayıcı ile dünya kupasına gidiyoruz. Burada da oynanış mantığı çok değişmeden dünya kupasını kazanmaya çalıştığımız bir evreye dönüşüyor.



AKILDA KALANLAR

3D Görünümlü 2D

Quidditch World Cup'ın oynanışıyla ilgili en dikkat çeken özellik ne derseniz kesinlikle 3D gibi görünen ve size bunu hissettiren bir sahada 2D olarak oyun oynamanız derim. Her ne kadar sanki 3D oynuyormuşsunuz hissi yaratsa da oyunda yükseklik kontrolü yok. Sadece ileri geri ve sağa sola gidebiliyorsunuz. Ancak bu durum oyuna öyle güzel yedirilmiş ki hiç fark etmiyorsunuz.

Altın Snitch

Altın Snitch, bir Quidditch oyununun olmazsa olmazı zaten. Ancak bu kadar keyifli bir arayıcı kontrolü bu yılda bile yapılsaydı böyle olmalıydı bana sorarsanız. Baş döndürücü bir şekilde bir aşağı bir yukarı peşi sıra sahanın etrafında sürüklenirken aldığımız keyfe diyecek yok. Tabi bunu yaparken hız önemli ve hız için kullanacağınız takviye barı oyun içindeki quaffle kontrol süresine bağlı.

Özel Hareketler

Oyunda çeşitli artistik hareketler de yabana atılmamış değerli okur. Oyunda ara ara gelen özel hareket kontrollerini rakibe uygulayabilirseniz gayet şekil bir hareketle quaffle'ı ele geçirebiliyorsunuz. Quaffle ele geçirmekten hariç bir de takım özel hareketleri mevcut ki tek tuşla yaptığımız ve kesin golle sonuçlanan bu hareket her takımın kendine özgü ve her biri birbirinden güzel.

Bludgerlar

Snitch ve quaffle'dan sonra oyundaki üçüncü ve son top türü bludgerlar. Oyun esnasında 2 adet bulunan bu topları vurucu denilen oyuncular, rakip kovalayıcılara beyzbol sopası benzeri tek elli bir sopayla gönderip onlara vurmaya uğraşıyor. Oyunda sürekli olarak kullanmanız mümkün olmayan bu kontrol, tıpkı özel hareketler gibi ara ara veriliyor. Vurucu olarak siz gönderdiğinizde bludger kontrolü, rakip vurucu size gönderdiğindeyse kovalayıcı olarak sıyrılma kontrolü devreye giriyor.

Bulgaristan

Harry Potter ve Ateş Kadehi'nden hatırlayacağınız üzere Quidditch dalında tüm sihir dünyasına nam salmış takım Bulgaristan milli takımı. Bu durum oyunda da yerini alıyor ve Bulgaristan milli takımını oynayabilmeniz için 65 adet oyun içi Quidditch kartı toplamanız gerekiyor. Oyun içerisinde de rakibiniz olursa gerçekten zorlayıcı olduklarını belirtmeme gerek yok sanırım.

SONUÇ

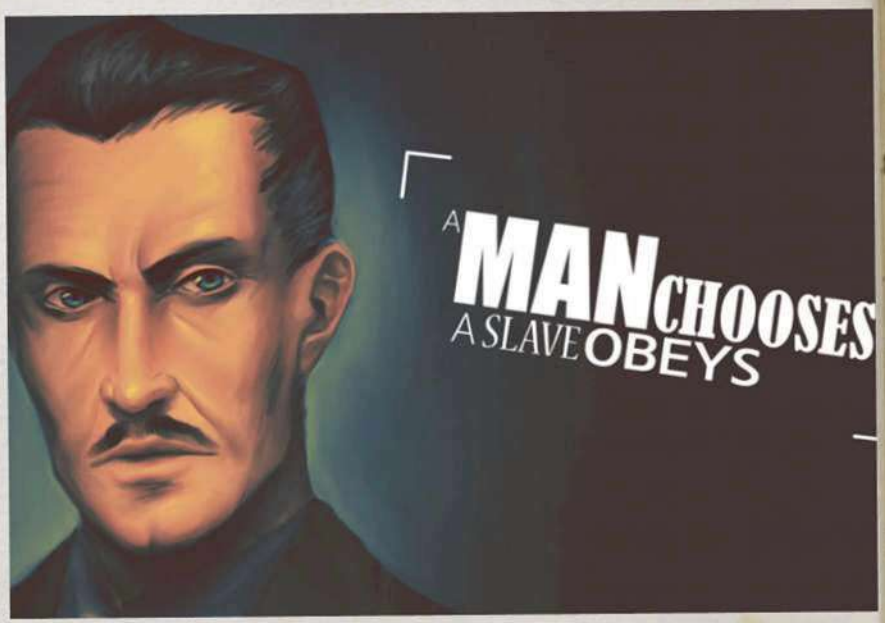
İlk defa eski bir oyunu oynadıktan sonra başından bu kadar memnun ayrıldım değerli okur. Geçen 20 seneye rağmen hala oynanış mekanikleri ile en iyi Harry Potter oyunlarından birisi Quidditch World Cup.

Hikâye: 2/5 **Teknik:** 4/5 **Oynanabilirlik:** 4/5

2023 Puanı: 80

ANDREW RYAN

"Hepimiz tercihler oluştururuz, ama nihayetinde...tercihlerimiz bizi oluşturur."



Yaşadığımız dünyayı değiştiremediğimizi anladığımızda her şeyden uzakta kendi ütopyamızı yaratma düşleri kurarız. Bu insanoğlu için hep böyledir. Yoğun bir eleştiri yağmuruna tutulan adaletsizlik veya normlar eninde sonunda hayallere sürükler insanı. Andrew Ryan da bu hayallerle kendi ütopyasını yaratma konusunda tutku sahibi bir iş adamı. Ama hayal kuran diğerlerinden önemli bir farkı var ki o da düşlediği ütopyasını inşa edebilme başarısını gösterebilmiş olmasıdır.

Ryan, ütopyasını gerçeğe dönüştürmek konusunda başarı sağlayabilse de devamlılığı sağlayamadığı Rapture, en nihayetinde distopyaya doğru evrilecektir. İlk Bioshock oyununda bunu acı bir şekilde deneyimlemiştik. Peki ne olmuştu Rapture'a? İnsanların toplumsal normlardan uzakta, rahatlıkla sanat ve bilimini gerçekleştirebileceği bir yer olması hayalleriyle inşa edilen bu güzelim şehir nasıl bu hale gelmişti? Hepsinden önemlisi Ryan, bu durumu görmezden gelircesine otoriterleşmişti?

Bu soruların cevabını oyunu oynayarak alabileceğimiz gibi John Shirley'in kaleminden "Bioshock Rapture" isimli kitaba da bir göz atmamız gerekiyor.

Andrew Ryan, Sovyetlerin boyunduruğunda bulunan Minsk'te doğmuştur. Büyük ve güçlü bir ülkedeki ani rejim değişikliği karşısında ailesinin kazanımları Bolşevikler tarafından ellerinden alınınca babası ile birlikte ülkeyi terk etmişlerdir. Bu klasik hikâyenin ardından hayaller ülkesi Amerika'da yakıt üretim endüstrisine ve demiryolu işine girecek olan Ryan, bu işlerden büyük paralar kazanacak ve Amerikan hükümetinin de dikkatini çekecektir. Kendisine ait harika bir ormanlık alanı bulunan Ryan'ın bu bölgesi kamulaştırılmak istenince şalterleri atıp tüm ormanı yakacak kadar da ileri gidebilecek bir adamdır.

Çünkü Ryan'a göre Bolşevikler parazittir ancak Amerikan hükümetinin de onlardan alta kalır yanı yoktur. Kişi, bu parazitlerden kendini koruyabilmelidir ve hatta kesinlikle korumalıdır.

Bu Ryan için takıntıya dönmüş bir hayaldir. İşte Rapture, bu hayalinin gerçeğe dönüştüğü yansımadır. Atlantik Okyanusu'nda gözlerden ırak kendi halinde ve özgür bir şehir, bir ütopya.

Kurulduktan sonra hızlı bir gelişim gösteren Rapture, kullanan insana ilginç özellikler ekleyen Adam maddesini de keşfeder ki bu madde oyunu oynayan herkesin hatırladığı yetenekleri veren maddedir. Ancak tahmin edeceğiniz üzere her devrimsel gelişimin bir antitezi vardır. Adam endüstrisi ile gelişen Rapture, hızlıca gelişen her yerde olduğu gibi burjuva ve halk arasındaki ayrımın keskinleşmesine sahne olacaktır. Bu durum zenginle fakir arasındaki gelir adaletsizliğinin büyümesine ve neticede fakir halkın Frank Fontaine isimli bir kurtarıcı arkasında örgütlenmesine neden olacak ve Rapture'u bir iç savaşa kadar götürecektir. Ryan, bu iç savaşı bir şekilde bastıracak ancak kullandığı yöntemler dolayısıyla her zaman nefret ettiği ve uzak kalmak için kendi ütopyasını oluşturduğu diğerleri gibi bir parazite dönüşecektir.

Bir parazit olan Andrew Ryan'ın ütopya hayali Rapture da artık tamamıyla bir distopyadır.

Bu distopya içerisinde kendi konumunu güçlendirmek isteyen Ryan, giderek sertleşen bir tutum ve ruh haline bürünecekti. İşte biz de oyun esnasında bu parazit Ryan'ı gözlemliyoruz. Baskılara isyan ederek oluşturduğu kendi ütopyasını, otoriter bir şekilde yöneten Ryan'ı.

◆ **Genlrwin**

Pek Değerli Bilgiler

Kitap

Yazı içerisinde de belirttiğim gibi Bioshock'un güzide şehri Rapture ve Andrew Ryan'ın geçmişine göz atabilmenize yardımcı olacak güzel bir kitap bulunuyor. John Shirley'in kaleminden ortaya çıkan bu eseri İthaki Yayınları'nın Türkçeleştirilmiş baskısıyla satın alabilirsiniz. Kerem Ergener'in harika çevirisiyle Bioshock: Rapture Şehri, neredeyse her kitapçıda ve internette rahatlıkla bulabileceğiniz bir kitap ve ortalama fiyatı 40 TL. Bu dergiyi takip eden sizler için "Oyun oynamasanız bile bilim kurgu seviyorsanız mutlaka kitaplığınızda bulunsun!" gibi saçma bir cümle kurmadan söylüyorum: Alın arkadaş mutlaka alın ve okuyun!

Andrew Ryan Felsefesi/ Objektivizm

Felsefe ile ne kadar ilgilenirsiniz bilmem ama Andrew Ryan'ın düşünceleri aslında felsefede kendisine yer bulan bir ahlak anlayışı. Objektivizm olarak adlandırılan bu anlayışa göre insan doğada yalnız olarak bulunur. Yalnız olan insan, kendisini her türlü siyasi ve dini baskıdan özgürleştirmelidir. Bu tutumla insanoğlu, hayatını yalnızca kendi mutluluğunu sağlayabilecek şekilde yaşamalıdır. Bunu başarabilenler de birer kahraman olabilecektir. Kahramanlaştıktan sonra insanın başka kimseye ya da hiçbir şeye ihtiyacı kalmaz (Objektivizm ile ilgili daha detaylı bilgi için https://www.felsefe.gen.tr/objektivizm-nedir/). Bu bakış açısıyla incelediğinizde oyunun girişinde Ryan'ın bütün rejimleri ve dini tutumları reddederek cevabım Rapture demesi daha anlamlı gelmiştir sanıyorum.

Ayn Rand/Atlas Vazgeçti

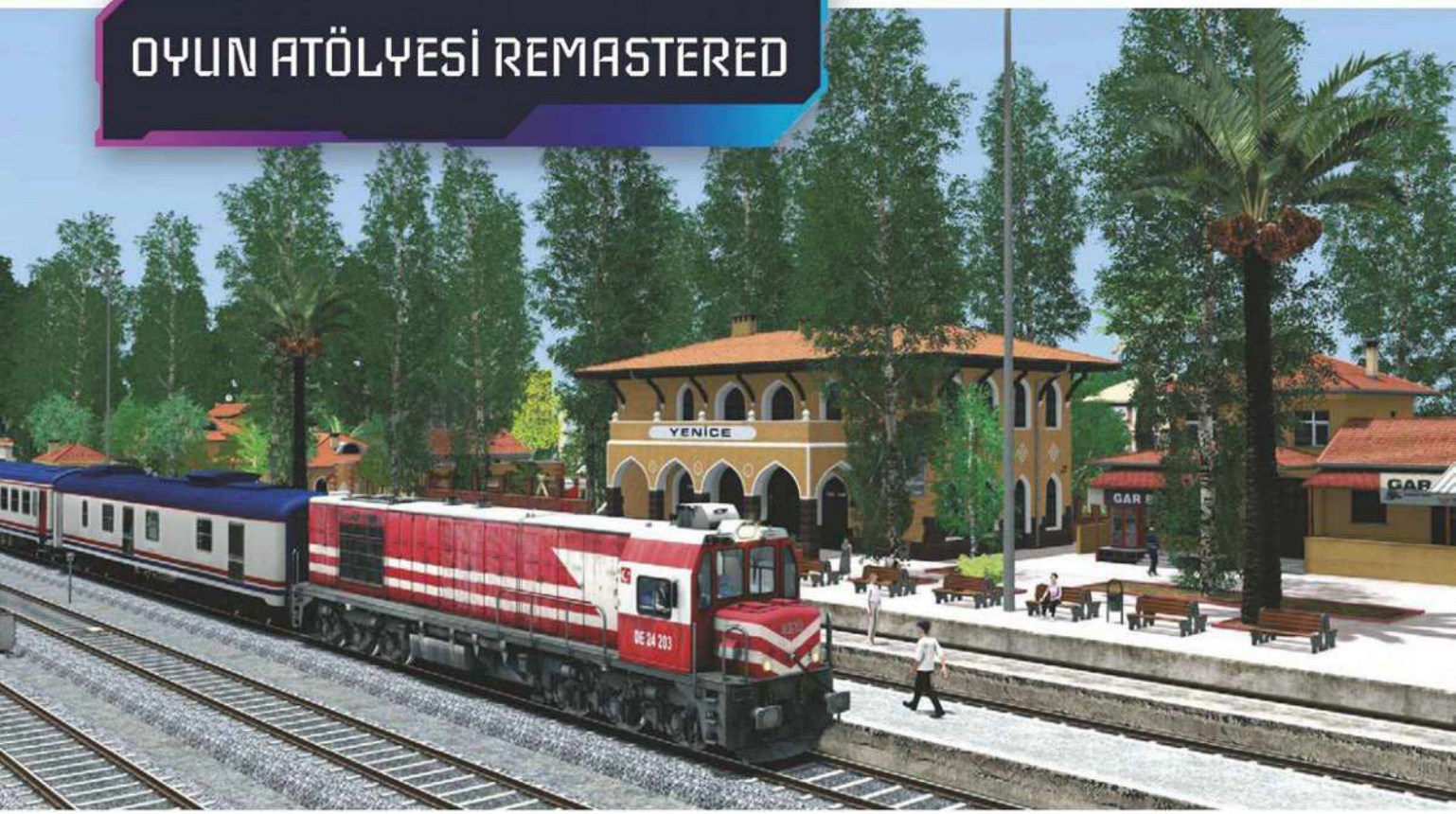
Objektivizm anlayışının ortaya çıkmasını sağlayan filozof Ayn Rand'dır. Rand'ın Türkçe'de Atlas Vazgeçti ismiyle satılan kitabı bu felsefeyi muhteşem bir roman tadında okuyucuya sunuyor. Bioshock: Rapture Şehri ile birlikte bu kitabı da okunacaklar listeniz için not alın derim. Çünkü Ryan, kitaptaki John Galt karakterinden hayli büyük esintiler taşıyor. Ayn Rand için kısa bir parantez de açmak gerekiyor zira serinin hayranları Andrew Ryan'ın isminin harflerinin yer değiştirildiğinde We R Ayn Rand olarak oluştuğunu tespit etmiş. Serinin yönetmeni Ken Levine, bunu fark etmediğini söylüyor. Ne diyeyim ne kadar hoş tesadüf öyleyse.

Armin Shimerman

Andrew Ryan, oyunda özü iyi oluşturulmuş bir karakterdi ve unutulmazlar arasında kendisine yer edindi. Bunun arkasında tabi ki seslendirme sanatçısının rolü büyük. Armin Shimerman'ın performansının mükemmel olmasının yanı sıra sesi aslında karakter için biraz fazla yoğun kaldığı için yapımcılar başta ne yapacaklarını bilememişler. Sonunda çareyi Shimerman'ın sesinde biraz oynama yapmakta bulmuşlar.

10 Yılın Adamı

Andrew Ryan, GameInformer'ın 2010 senesinde yapmış olduğu "10 Yılı Anlamlandıran 30 Karakter" listesinde kendisine Ezio, Kratos, John Marston, Nathan Drake, Glados gibi isimlerin yanında yer bulmuştu. Bana sorarsanız sonuna kadar haklılardı bu tercihi yapmakta. Unutulmayacaksın Ryan!



AND MODEL (Train Simulator Classic – Taurus Mountains)

Train Simulator Classic ismi bir simülasyon tutkunu için çok fazla şey, casual bir oyuncu içinse "en fazla eklentiye sahip oyunlar" listesinde adı geçen hoş bir seda demek. Senelerce hep yabancı rotalarda ranforladığımız yapım geçtiğimiz yıl bizim topraklarımızda geçen ve son derece kaliteli bir eklentiyle tanıştı. Taurus Mountains: Ulukışla – Yenice eklentisinin yapımcısı AND Model'den sevgili Şafak Aktaş ile uzun ve çok keyifli bir röportaj yaptık.

Aranızda çok yetenekli modderlar olduğunu biliyor ve Şafak Aktaş'ın hikayesi sizler için altın bir kaynak olacaktır diye düşünüyoruz.

Dilerseniz öncelikle sizi tanıyarak başlayalım. Demir yollarına ve nihayetinde oyun tasarımcılığına olan merakınız nasıl başladı?

Merhaba sevgili LEVEL Dergisi okurları. Ben, Şafak Aktaş. 42 yaşındayım ve uzun yıllar kamu sektöründe çalıştım. Oyun dünyasında yer edinebilmek için tam zamanlı işinden ayrılmış bir bilgisayar mühendisiyim. Ankara doğumluyum ama İzmir'de büyüdüm. Evliyim ve iki tane "gamer" oğlum var. Çocukluğumda, Ankara Gazi İstasyonu çevresinde mahallenin yaramaz çocukları olarak vaktimizin büyük bölümünü trenleri seyrederek geçirirdik. En sevdiğimiz aktivitelerden birisi de demiryolu raylarının üzerine bozuk para ve gazoz kapağı koymaktı. Trenlerle ilk tanışmam böyle oldu. Sonraki yıllarda model trenlerle tanışmam, tren sevgimin artmasında etkili oldu. Rahmetli dayım, 1980'lerde gittiği ülkelerden birinden gelirken, yanında bir Marklin ve bir Lima tren seti getirmişti. Onun yanına gittiğimde hep o tren setleri ile oynardım. 2000'lerin hemen başında, üniversite yıllarında da çokça tren yolculukları yapmak durumda kaldım. Özellikle Göller Ekspresi'nin mototrenleri MT 5500'lüklerle epey yolculuk yapmışımdır. Tabii 1961 yılının tasarımı bir tren ile sıkış tepiş 10 küsur saatlere varan yolculuklar yapmak, normal bir insanı trenden belki soğuturdu ama bende tam tersi etki yaptı. İlk bilgisayarım ise bana ortaokulda alındığında, hiç bilgisayar bilgim olmamasına rağmen, 1 saat uğraşarak "Hugo" oyununu çalıştırabilmiştim. İşte o gün anladım ki, bilgisayarlar benim için olmazsa olmazdı ve oyunlar da tabii ki çok zevkliydi! 2001 yılında piyasaya sürülen "GTA III" ve "Microsoft Train Simulator" (nam-ı diğer MSTS) oyunları, hayatımda oyunlara bakışımı değiştiren en önemli şeyler oldular. O zamana kadar sıkı bir gamer'dım, fakat o noktadan itibaren bu iki oyuna da mod yapılabildiğini görünce kolları sıvadım. Tabii ki sene 2001, internete ve dolayısıyla da bilgiye ulaşmak çok zordu, hele ki yapmak istediğim çalışmalar için Türkçe kaynak bulmaksa imkansıza yakındı. MSTS'nin modlamaya müsait yapısı, oyuna hemen hemen her şeyin eklenebilmesine imkân sağlıyordu. İlk başta, ulaşabildiğim fotoğraf ve bilgilerle Amerika'dan bir lokomotifi modelleyebildim. 2001 yılının sonunda, dünyada MSTS için lokomotif modeli yayınlayan üçüncü kişi olarak oyun modlama dünyasında yerimi aldım.

Sonra, neden kendi ülkeme ait lokomotif ve vagonları yapmıyorum ki diye düşündüm! Bunun üzerine 2002 yılından itibaren de "MSTS TCDD Ek Paketi" (kısaca Vol 1.0 – Vol 4.0 isimleriyle bilinir) serilerini hazırlamaya

Şafak Aktaş

başladım ve 2012 yılına kadar da devam ettim. Bu süreçte, hem TCDD envanterinde bulunan neredeyse tüm lokomotif ve vagonları hazırladım, hem de Türkiye'nin çeşitli yerlerini hayali bir hat üzerinde birleştirdiğim "Türkiyem" hattını yaptım. Bu çalışmaları tanıtabilmek için de "Trenlerin Dünyası" başta olmak üzere birçok forum ve web sitesi açtım. Sonraki yıllarda da Train Simulator veya o zamanki adıyla "Railworks" oyun serisine geçiş yaptım.

AND Model'in kuruluş hikayesini bizimle paylaşabilir misiniz? Nereden başladı bu modding tutkusu ve bu noktaya erişeceğini tahmin edebiliyor muydunuz?

AND Model'i kurmadan önce, 2014 yılına kadar yaptığım çalışmaları kendi isimle veya genellikle de "Turkish Trains 3D Team" ismiyle adlandırıyordum. 2014-2015 yıllarına geldiğimizde, bir yandan "Train Simulator" serisi için lokomotif ve vagonları hazırlamaya devam ederken bir yandan model trencilik ile ilgili çalışmalara başladım. Kalıp işlerini yapabilen bir arkadaşla 2015 yılında statik ve hareketli/sesli HO ölçek DE 24000 lokomotif maketini hazırlayabildik. Amacımız modelcilikte seri üretime geçebilmek ve TCDD'nin model lokolarını yapabilmekti. Maalesef bu süreçte istediğimiz verimi yakalayamadığımız için, projeyi sonlandırmak zorunda kaldık. O zamanlar, model trenleri de dahil ederek ekibimize "Anadolu Model Demiryolları" ya da kısa ismiyle "AND Model" ismini koydum. Sonrasında da model tren çalışmamız devam etmese de bu isimle devam etmeye karar verdim.
Modding tutkusu, özellikle MSTS'yle uğraşmaya başladığım 2001 yılından itibaren hayatımda ciddi bir yer edindi. Benim yıllar öncesinde bile hedefim: "Bir gün Türkiye'de de DLC yapılabileceğini ve hatta en iyilerden birisi olabileceğini tüm dünyaya gösterebilmekti". Tabii ki çalışmalarımın beğenilmesini istiyor olsam da hayal kırıklığı yaşamak istemiyordum. Bu nedenle de ihtiyatlı davranarak fazla hayal kurmadım ve kendimi olası olumsuz geri dönüşlere de hazırladım.

Altı yıllık geliştirme sürecinin ardından Taurus Mountains çıktı. Kaç kişiydiniz ve AND Model olarak ne gibi zorluklar yaşadınız? Tüm bu geliştirme aşaması esnasında sizi en fazla zorlayan detay neydi? Tasarım, gerçekçilik veya pazarlamasını yapmak bunlar arasında mı?
AND Model ekibi 3 kişiden oluşuyor. Yıllardır benimle olan ve çalışmaları ile başarımızda çok büyük katkı sağlayan 3D modelcimiz Mert Can Doğan ile uzun yıllardır demiryolu camiasında çektiği fotoğrafları ile tanınan Tarık Kara. Türkiye'ye özgü bir DLC yapmak için yola çıktığımızda, tabii ki karşımızda birçok zorluk olacağını biliyorduk. Öncelikle yapacağımız hattın uzunluğu ve oldukça detaylı doğa ve

insan yapımı şekiller içermesi nedeniyle, yapılması gereken yüzlerce obje yani asset vardı. Bu nedenle yoğun bir şekilde 3D modelleri hazırlamaya başladık. Bir yandan da hattın coğrafyasını hazırlamaya başladık.
Hattın üzerinde bulunan 37 adet tünelin giriş ve çıkışlarını, en başta ünlü "Varda Köprüsü" olmak üzere 30'dan fazla köprüyü, tüm istasyon binaları ile TCDD'ye ait hizmet binalarını birebir modelleyerek oyuna ekledik. Türkiye'ye özgü binaları, arabaları, insanları ve hatta ağaçları dahi bölgeye uygun olarak modelleyip hazırladık. Tabii bu süreçte bizi en çok zorlayan şeyler, modellerin yapımından ziyade, bunların oyunda gerçek yerlerine yerleştirilmesi ve düzenlenmesi oldu. Hem hattı ve modelleri oluşturup hem de bunların tanıtımını yapmak gerçekten zorlayıcı ama zevkli bir süreçti. Sonuçta yapacağımız çalışmayı tüm dünyayı hedefleyerek oluşturuyorduk. Bu nedenle bu yolda çekeceğimiz çile, sonucunda gelecek mutluluk ve gururun yanında önemsizdi bizim için.

Taurus Mountains eklentisi Train Simulator Classic için çıkmış en iyi eklentilerden birisi olarak nitelendiriliyor. Aldığınız tepkilerden memnun musunuz?
Kesinlikle! Nasıl olmayalım ki? Tüm dünyaya bize ait bir coğrafyayı ve bize özgü, her şeyiyle Türkiye kokan bir lokomotifi gösterebildiğimiz için en başta gururlu ve mutluyuz. "Taurus Mountains: Ulukışla – Yenice" hattı, DLC olarak yayınlanacağı ana kadar, Türkiye'deki takipçilerimiz dışında dünya çapında pek kimse tarafından bilinmiyordu. Onlar için de sürpriz oldu diyebilirim. AND Model olarak en baştan beri hedefimiz ticari bir başarı kazanmaktan ziyade, oyun dünyasına güzel bir giriş yapabilmek ve açıkçası kendimizin de beğenerek ve severek oynayabileceği bir çalışma yapabilmekti. Bugün itibariyle, şu ana kadar "Train Sim World" de dahil olmak üzere Dovetail Games'in yayınladığı "674" adet resmi DLC içerisinde %95 beğeni puanı ile en beğenilen "7." DLC olmak bizim için çok büyük bir gurur kaynağı. "Taurus Mountains: Ulukışla – Yenice", aynı zamanda en beğenilen "4." PRO serisi hat eklentisi oldu.

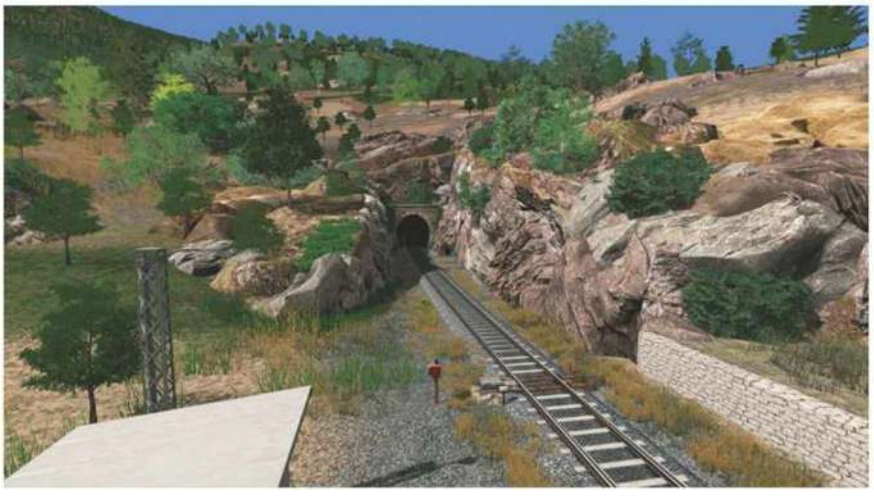
TS PRO sınıfta bir eklenti ile yola çıkmak oldukça cesur bir karar. Elinizdeki alternatifler neydi, Ulukışla-Yenice ve DE 24000 ile başlamaya nasıl karar verdiniz? Bu arada, insanlar sayenizde DE 24000'in hiç de kolay hükmedilmeyen bir makine olduğunu da gördüler.
Ah DE 24000'ler... Ne onlarla ne de onlarsız olmaz değil mi? TSC serilerinde genellikle yapılan çalışmalar oldukça basit veya orta

detay seviyesinde ve gerçekçilikte oluyor. Çok az sayıda geliştirici, yaptıkları çalışmanın hakkını veriyor ve ortaya gerçeğine uygun, keyifli bir çalışma çıkarıyorlar. Sonuçta insanlar, simülasyon oyunlarında gerçek hayatta deneyimleyemedikleri şeyleri yapmayı isterler. Bir simülatör oyunundaki amaç da bence tam olarak bunu sağlayabilmek olmalı. Biz sadece, yapabileceğimiz en gerçekçi ve görsel olarak tatmin edici çalışmayı sunmaya çalıştık. MSTS ile 2001 yılında başlayan simülatör maceramda, bu zamana kadar 22 yılda "10 lokomotif, 4 farklı yolcu vagonu tipi ve 15 civarında yük vagonu" yapmıştım. Bunların içerisinden, Türkiye'deki en ikonik ve bilinen lokomotif olan "DE 24000"leri seçmeye karar verdik ve modeli profesyonel olarak baştan yaparak DLC maceramıza başladık. Hat olarak da hem bölge yapısını ve detaylarını çok iyi bildiğimiz için, hem de gerçekten görsel ve tarihsel olarak Türkiye'deki en güzel demiryolu hatlarından birisi olduğu için "Ulukışla – Yenice" hattını seçtik.

Peki, sırada ne var diye devam edelim isterseniz. AND Model'in ikinci eklentisi için duyuruları yaptınız. Bizi ne bekliyor. DE33000 ne kadar farklı bir deneyim vaat ediyor?
Evet, çok kısa bir süre önce duyurumuzu yaptık. Yol planımızdaki bundan sonraki hedefimiz, aslında Taurus Mountains hattını yapmaya başlarken hedef olarak koyduğumuz "Adana ve Mersin" e kadar hattımızı uzatabilmek ve böylelikle "Taurus Mountains" hat serisini tamamlayabilmek. Yenice'den doğu ve batı yönünde toplamda 65 km'lik bir eklenti yapacağız ve böylelikle "Taurus Mountains: Adana – Mersin" serisi, mevcut hattımıza eklenecek ve toplamda 190 km'lik bir hatta kavuşacağız.
Araç parkuru konusunda, yine Türkiye'nin en kaslı ve analog lokomotiflerinden olan "General Motors DE 22000 / DE 33000" serilerini de bu oyuna yapmamak olmazdı diye düşündük ve bu makineleri de TSC serisine getirmek için kolları sıvadık. Bu ikiliden ilk olarak DE 33000'leri oyuna ekleyebilmek için son derecede detaylı ve üst düzey bir çalışma hazırlıyoruz. DE 33000'ler daha güçlü ve heybetli makineler, eminim onların kullanımı da DE 24000'ler kadar oyun severlere zevk verecektir.
DE 33000'lerin yanında, yıllardır beklenen TVS 2000 serisi yolcu vagonlarını ve 2 farklı (Açık tip vagon ve yakıt vagonu) yük vagonunu da yeni çıkacak DLC'mizle birlikte oyun severlere sunacağız.

Hemen okurlardan gelen bir soruyu da sorayım, ileride bu iki eklentiyi Train Sim World serisi için de (ki bu sizi konsol piyasasına da sokacaktır) piyasaya sunmayı düşünüyor musunuz? Malum, TSC'nin grafik motoru sizi oldukça limitliyor olmalı.
Aslında bizim de en baştan beridir hedefimiz, TSC'den ziyade Train Sim World'e (TSW)

geçmek ve çalışmalarımızı Unreal Engine kullanan bu yeni simülatörde yapmaktı. Fakat hem TSC'nin grafik motoru ve modlanabilmesi ile ilgili çok fazla deneyim ve bilgi sahibi olduğumuz için, hem de henüz TSW için bir editör veya geliştirme araçları yayınlanmadığı için, şimdilik önümüzdeki süreçte bir süre daha TSC ile devam edeceğimizi söyleyebilirim.
Fakat şöyle bir güzel durum oldu, biliyorsunuz. DTG firması, Fransız kökenli oyun geliştirme firması "Focus Entertainment" tarafından satın alındı. Bunun ardından da DTG ekibi hemen kolları sıvayarak TSC'yi DX12'ye geçirmek, hatalardan arındırmak ve performans olarak da geliştirmek için çalışmalara başladılar. AND Model olarak, DTG'nin resmi 3rd Party Developer'ı olduğumuz için, Alpha geliştirme ve test süreçlerine bizi de dahil ettiler. Yani özet olarak, TSC için geleceğin oldukça parlak olacağını söyleyebilirim.



Bir diğer okur sorusuyla devam edelim. Türk demiryolları taşımacılığında efsanevi bazı hatlar ve makineler de var. Mesela AND Model'den Sirkeci-Halkalı hattını görme ihtimalimiz veya Toshiba'ları veya E4000'leri ve MT 5300'leri görme ihtimalimiz ne kadardır? Böyle bir genişleme planınız var mı? Aynı soruyu buharlı lokomotifler için de sorabilirim.
Tabii ki, neden olmasın! 😊 Bana kalsa tüm Türkiye'nin demiryollarını ve demiryolu araçlarını yapabilmeyi çok isterdim. Fakat elimizde kısıtlı zaman ve insan gücü olduğu için, yapacağımız çalışmaları doğru seçmeli ve çok sürmeden insanlara sunabilmeliyiz. İlk etapta amacımız, başladığımız hat çalışmasını tamamen sona erdirmek. Sonrasında ise, yeni yol planımızı oluştururken takipçilerimizden gelecek önerileri de değerlendirecek ve ona göre yeni çalışmalar yapmaya başlayacağız. Bu süreçte, tarihi değeri olan ve maalesef günümüzde artık kalmamış olan E4000'leri, MT 5300'leri hatta buharlı lokomotiflerimizi de yapmayı canı gönülden isterim. Ama onlara ait sesleri, kullanım özelliklerini artık bulabilir miyiz, bilemiyorum. Ama Toshiba'ları ve daha modern lokomotifler olan DE 36000 ve E 68000'leri, hatta en yeni yerli lokomotifimiz E 5000'leri de önümüzdeki süreçte yapmayı planlıyoruz.

Tüm demir yolları tarihimiz ve tüm "rolling stock" içinde kişisel favorileriniz hangi rota ve lokomotif? Aralarında "Çok isterim modellemek ama mümkün değil" dedikleriniz var mı?
Zor bir soru! Benim için demiryolu geçen her yer özel ve güzeldir. Ama en favori rotam, en başta oyuna yapmış olduğumuz "Yenice – Ulukışla" hattı tabii ki. Bunun yanında 2000'li yıllardaki "Ankara – İstanbul" hattı da benim en çok sevdiğim hatların başında gelirdi.
"Rolling stock" yani demiryolu araçları içinde favorim tabii ki DE 24000'lik! Elektrikli lokomotiflerde de E43000'lik, yani nam-ı diğer Toshiba lokomotifler. "Yapmayı çok isterdim" dediğim hat, bir zamanlar buharlı trenlerin çalıştığı ve sonradan maalesef rayları çoğunlukla sökülen ve kullanılamaz hale gelen "Isparta Bozanönü – Eğridir" hattı. Bu hat hem görsel olarak çok güzel bir hat, hem de tam bir buharlı tren turistik hattı olduğu için, bir gün yapabilmeyi isterdim.
Lokomotiflerde ise, yapmayı en çok isterdim dediğim araçların başında, heybetli ve değişik görüntüleri ile bir zamanların hızlı ekspres lokomotifleri olan "DH 27000" ler geliyor. Sadece 3 tane alınan ve zamanla hepsi hurdaya ayrılan bu makineler, bir dönemin mühendislik harikası oldukları için aslında en başta simülatör camiasına kazandırılmayı hak ediyorlar.

Genç geliştiricilerin sorularıyla devam edelim. Dovetail'ın onayını almak ne kadar zordu ve finansal açıdan tatmin edici bir anlaşma yapmak mümkün oldu mu? Ve Ulukışla-Yenice eklentisinin başarısı elinizi ne kadar rahatlattı yeni eklenti için de anlaşma yaparken? Neler değişti?
Hikayemizde 2016 yılına dönelim. O tarihte, aslında şimdiki kadar detaylı olmasa da DE 24000 lokomotifimiz ve yolcu-yük vagonlarımızın bir kısmı hazırdı. Bu çalışmayı sadece Türkiye içinde, olduğu haliyle yayınlamayı düşünüyordum. Fakat sonra içimden bir ses; "Çalışmalarını Dovetail Games ile bir paylaş, sor bakalım yaptığımız lokomotif ve vagonları oyuna DLC olarak eklerler mi? En fazla hayır derler, ne kaybedersin ki?" dedi. Ben de bunun üzerine DTG' ye bir eposta gönderdim ve yaptığımız çalışmaları detaylı bir şekilde onlara anlattım. DTG' den çok olumlu ve beğeni içeren bir cevap geldi. Yaptığımız çalışmanın başarılı olduğunu, ama sadece lokomotif ve vagon olarak yeterli olmayacağını, mutlaka bir rota ile yayınlanması gerektiğini belirttiler. Bunun üzerine ben de kolları sıvadım. Bir yandan Tarık Kara ile hattı keşfederken, diğer yandan da Mert Can Doğan ile hattın objelerini ve diğer detayları hazırlamaya başladık. Aslında çalışmalarımızı 2020-2021 yılında bitirmeyi planlıyorduk, fakat hem pandemi hem de yoğun iş tempomuz bizi yavaşlattı. DTG, yaptığımız çalışmanın her adımını çok

beğendi. Fakat, global bir oyun şirketine 3rd Party geliştirici olarak bir ürün sunmak, göründüğü kadar kolay olmadı. 2021-2022 yılları arasında hem DTG'nin kalite kontrol ekibi ile sıkı bir çalışma yaparak olası tüm hataları ve sorunları giderdik, hem de TCDD ile kurum logo ve yazılarını modellerimiz üzerinde kullanabilmek için izin alma görüşmeleri yaptık. Maalesef logo ve yazılar için izin almakta problem yaşadık. Biz de bunun üzerine TCDD yazı ve logolarını kaldırmak zorunda kaldık. 2022'nin 18 Kasım'ında da zorlu bir test ve hata giderme süreci ardından çalışmamız tüm dünyaya yayınlandı.

Tabii ki bu oyun, kısıtlı bir kesime hitap eden niş bir alan olduğu için, tatmin edici bir rakam kazanmanız ilk etapta pek mümkün değil. Ama bunu, hem kendimizi dünyaya ve Türkiye'ye tanıtmak, hem de ileride yapacağımız işler için bir başlangıç noktası olarak düşündüğümüz için, maddi getiriler bizim için pek önemli değil. Tabii ki çalışmamızın başarılı olması, bizi ileriye dönük yapacağımız işler konusunda çok rahatlattı. Şimdiden yeni yapacağımız çalışmalarla ilgili DTG ile anlaşmalarımızı yaptık. Zaten başlangıçta iyi bir anlaşma ile başladığımız için, şu an için herhangi bir değişiklik yapılmadı. Yapacağımız çalışmayı onlar da merakla bekliyorlar.

Railfan'lik ülkemizde çok adı konulabilmiş bir kavram değildi ama en azından WowTurkey'de bu konuda bir topluluk oluştuğunu fark edebildiğimiz zamanlar oldu. Ülkece uzun bir demiryolları geçmişine sahip sayılırız. Peki bilinç, ilgi ve kitle büyüklüğü açısından ne noktadayız?

2000'li yılların başında, tren sever insanlarla kurduğumuz "Trenler" Yahoo grubu, bu işin ilk ateşini yaktı. Yıllarca bu grup üzerinden yazıştık, tartıştık, geziler düzenledik. Yani bir nevi dernek olmayan dernek olmuştuk. Bu ekip, daha sonraları kısmen farklı platformlara geçerek orada hobilerine devam ettiler.

Ülkemizde, maalesef diğer hobiler gibi bu konu da hak ettiği değeri görmüyor. Yıllar boyunca hem model trenlerle ilgili hem gerçek trenlerle ilgili birçok faaliyet yapmış olmamıza rağmen, hala daha nüfus olarak bizden çok geride olan ama demiryolları yönünden bizi geçmiş ülkelerin çok gerisinde kalıyoruz. İngiltere'de, Almanya'da insanlar çocuklarının hobi sahibi olmaları için onları buharlı tren turlarına, tren müzelerine, "Miniatur Wunderland" gibi model tren cennetlerine götürüyorlar. "Railfan" lik ülkemizde hala emeklemekten öteye gidememiş bir olgu olmaya devam ediyor maalesef.

Ekip büyüyor mu yoksa çekirdek kadro ile devam mı edeceksiniz? Eğer büyüyorsak nihai amaç nedir sizin için? Mesela tren simülasyonları dışında Flight Simulator için de geliştirme yapmak gibi bir hedefiniz var mı?

Tren simülasyonları tarafında hala çekirdek ekiple devam ediyoruz, ama bize dışarıdan model ve araştırma konularında destek olacak bazı kişileri de ekibe dahil etme aşamasına geldik diyebilirim. Nihai amacımız, bir yandan trenlerle ilgili oyunlarda varlığımızı arttırırken, bir yandan da oyun dünyasında farklı alanlarda çalışmalar yaparak kendi oyun stüdyomuzu kurmak.

Şimdilik, trenler haricinde başka bir simülasyon alanında çalışmayı düşünmüyoruz. Özellikle uçuş simülasyonları başlı başına bir dünya, çok zaman ve emek gerektiriyor. Bizim şu anda birden çok simülasyon alanında ürün çıkaracak kapasitemiz yok ama ilerleyen yıllarda, yeterince büyürsek neden olmasın?

Başlı başına bir oyun projesine girme hedefiniz var mı? Bu Derail Valley gibi daha hardcore bir simülatör de olabilir, bir mobil oyun da olabilir. Ne düşünüyorsunuz?

Tabii ki, en büyük hedefimiz zaten kendi oyun stüdyomuzu kurarak kendi markamızla oyunlarımızı çıkarabilmek. Bunun için de ilk adımımızı attık. Duyurusunu yakında yapacağımız yeni oyun geliştirme platformumuzla 2D top-down hyper casual türünde, zorlayıcı ama keyifli olan ilk oyunumuz "CELESTIAL CONTACT" ı, çok yakında önce PC platformuna çıkarıyoruz. Tabii ki ardından mobil tarafta da varlığımızı artırmaya başlayacağız. Web sitemizi ve diğer tanıtım araçlarımızı da hazırlamaya devam ediyoruz. Bunun haricinde, İngiltere'nin ünlü simülasyon şirketi Alan Thomson Simulation bana ulaşarak, 2021 yılından beridir yapmaya çalıştıkları ama bitiremedikleri "Stadler Class 745/755" serisi tren setlerinin hayata geçirilebilmesi için bizden yardım istediler. Şu anda bir yandan da onlar için AND Model olarak detaylı ve kaliteli bir biçimde bu tren setlerini hazırlamaya ve oyunda kullanılabilir hale getirmeye çalışıyoruz.

Son olarak, okurlarımıza söylemek istediğiniz bir şey var mı?

Değerli LEVEL dergisi okurlarına, özellikle mod veya oyun yapmak isteyenlere; hayallerinin peşinden gitmelerini tavsiye etmek isterim. Yaptığınız her şey değerli ve bunu daha iyi noktalara getirmek elinizde. Bu keyifli röportaj için LEVEL Dergisi'ne çok teşekkür ediyorum.

Bu keyifli röportaj için çok teşekkür ederiz.

Thrustmaster Eswap XR Pro

"Gamepad ile simülasyon türündeki yarış oyunlarını neden oynayamıyoruz?" sorusuna gayet akılcı bir çözüm...

Sayfa 93

DONANIM

Altın 9,0 - 10 puan
Gümüş 8,0 - 8,9 puan
Bronz 7,0 - 7,9

Endgame Gear XM2WE

Efsanevi XM1R kablolarından kurtulursa...

Alman donanım üreticisi Endgame Gear son yılların en popüler firmalarından biri, özellikle de niş oyuncu donanımlara gönül verenlerin gözünde. Nasıl olmasın ki, muhtemelen dünyanın en iyi kablolu faresi unvanını uzun süre taşıyan XM1 ve özellikle de XM1R modelleriyle şahane yorumlar alan firma son dönemde bazı soru işaretleri ile karşımızda.

XM2WE, bu soru işaretlerin göbeğinden doğduğundan konuyu biraz açalım dilerseniz. Dünyanın PixArt PMW 3395 kullanan ilk oyuncu farelerinden olması beklenen ve potansiyeli muazzam gözüken XM2 modeli birkaç ertelemenin ardından, bir yılın sonunda halen piyasaya çıkabilmiş değil. Endgame Gear ürünü daha da gecikmeden piyasaya çıkartmanın planlarını yaparken pratikte XM1r'nin kablosuz modeli veya XM2w'nin kırpılmış modeli diyebileceğimiz XM2WE ile karşımızda.

Şekil ve boyut açısından (122x66x38mm) XM1r'nin aynısı olan XM2WE, elbette kablosuz olmasının yanında da bazı farklılıklara sahip. Bunların başında da Kailh GO optik switchler geliyor. 80 milyon tıklama ömrüne sahip olan ve mekanik switchlerin aksine çift tıklama problemi yaratmayan bu anahtarları ilk kez kullandım. Orta sertlikteler ve ses konusunda da Kailh GM8.0'e oldukça benzerler. Ben post-travellarını biraz fazla buldum ama tatmin edici bir deneyim sunduklarını söylemek gerek. Endgame Gear fare tekerleğinin altındaki ve soldaki tuşlarda da Kailh GM2.0 kullanmış. 20 milyon tıklama ömürlü bu anahtarların genelde bu bölgede kullanılan 1-2 milyon tıklama ömürlü anahtarlar yanında ciddi fark yarattığını söylemem gerek. Encoder ise TTC Silver ve ortanın altı diyebileceğimiz bir sertliğe sahip, yeterince tactile hissi verebiliyor.

XM2WE, CompX CX52850 MCU ve Pixart PAW 3370 sensörü etrafında şekillendirilmiş bir fare. Nordic'in MCU'sunu kullanmıyor maalesef. Artık en hızlısı değil belki ancak yüksek performansı 3395'ten bile daha iyi batarya dayanımı ile buluşturabilen bir sensör. MotionSync desteklemiyor olması dezavantaj gibi gözükse de 19000dpi çözünürlük, 50G hızlanma ve 400 IPS hız değerlerini, 1.0mm'lik düşük liftoff yüksekliği ile pekiştirebilen bir sensör. Hyperpolling desteklemiyor, 1000Hz polling rate de açıkçası her şeye yetiyor.

Endgame Gear, 410mAH batarya ile gelen bu modelin dayanımı hakkında bir bilgi paylaşmasa da günlük kullanımda bir hafta şarj etmeden kullanabileceğinizi söylüyor. Buna katılabilirim zira günlerdir kullanmama rağmen %55 seviyesine ancak düşürebilmişim. Maalesef XM2WE modelinde Bluetooth desteği yok, 2.4Ghz adaptörü de farenin içinde taşınamıyor. Malzeme kalitesinin harika olduğunu da belirtmeliyim ki Endgame Gear'dan başka bir şey beklemek yanlış olurdu. Ben bu noktada kişisel bir yorum yaparak farenin kaplamasını da çok sevdiğimi söyleyeceğim. Biraz parmak izi bıraksa da tüm hafif farelerin yumurta kabuğu hissiyatını kullandıkları yerde saten duvar boyası kadar pürüzsüz bir yüzeyi var XM2WE'nin. 63 gramlık ağırlığının da katkısıyla kavrama hissi çok başarılı.

XM2WE, kabloyu da upgrade etmiş. Flex Cord 3.0 kabloyu çok kullanmayacaksınız belki ama sınıfının en iyilerinden olduğunu belirtmem gerekiyor. Skatezler de Hybrid Skate'e terfi etmiş, maalesef kutudan yedekleri çıkmıyor. Kayma hissiyatı gayet başarılı olsa da Haste 2 kadar da başarılı değil açıkçası.

Endgame Gear XM1r'ın aksine bu model için yazılım desteği sunuyor. Siteden indirebileceğiniz Utility yazılımı basit, oldukça hızlı ve sorunsuz. Kısa sürede XM2WE üzerinde yapmak istediğiniz her türlü ayara ulaşabiliyorsunuz ki bu modelde RGB desteği olmadığını da düşünürsek zaten işiniz pek uzun sürmeyecektir.

XM2WE, ülkemizdeki distribütörü Connect Game'de 2300 TL civarında bir fiyatla satılıyor. Piyasada 3395 sensörlü daha ucuz fareler var, doğru lakin Endgame Gear kalitesini de düşünürsek fiyatta negatif bir şey görüyorum diyemem. Sizi mutlu edecek, şık ve çok performanslı bir fare olduğunun üzerini çizip kararı size bırakıyoruz.

KARAR

ARTI Son derece kaliteli, şık ve performanslı. Skatezler ve kablo upgrade'i yaramış. Hafif ve ergonomik.

EKSİ Fiyatı PixArt 3395 sensörlü farelere yaklaşıyor hatta bazılarını geçiyor. Kutudan yedek skatez çıkmıyor.

88

Thrustmaster
ESWAP XR Pro Forza Horizon 5 Edition

Kim demiş simülasyon oyunları kontrolcü ile oynanmaz diye?

Thrustmaster malumunuz, simülasyon tutkunlarının arzu nesnesi mahiyetinde cihazlarla karşımıza çıkan firmalardan. Özellikle her biri diğerinden direksiyonlarıyla bildiğimiz firma, bu defa çok acayip bir şey yapmaya karar vermiş ve sonuç da son derece başarılı: Bir kontrolcü ile neredeyse direksiyon seti seviyesinde sürüş rahatlığı sağlamak.

Hemen belirteyim, o iş elbette o kadar kolay değil ve bunu en iyi bilen de Thrustmaster. Elbette bir kontrolcü ile direksiyon setinin hissiyatını yakalamak zor, özellikle de pedalların hissiyatını tetiklerle vermenin imkansız olduğunu düşünürsek. Diğer taraftan, Thrustmaster işin "direksiyon" kısmı için oldukça ilginç bir alternatif ile karşımıza çıkıyor ve bunun adı da eSwap XR Pro FH5 Edition.

Öncelikle ESWAP XR Pro Forza Horizon 5 Edition'ın normal modele göre en büyük yeniliği yeni Racing Module kısmı ama oraya gelmeden önce nedir bu modüller konuşmak gerekiyor. ESWAP PRO serisi kablolu olmalarına oldukça şaşırabileceğiniz, gecikmesiz performans vaat eden, profesyonel çizgide ürünlerden oluşuyor. Serinin en ucuz modeli olan ESWAP X'in bile ülkemizde 4400 TL civarına satıldığını düşünürseniz, daha fazla kişiselleştirilebilirliğe sahip olan, analogları çıkartıp istediğiniz yere takabileceğiniz, üstüne Racing Module adı verilen direksiyon kısvesinde bir analog kol ile gelen, limited edition bir kontrolcünün fiyatını merak ediyor olabilirsiniz. Tahmin edebileceğiniz gibi, bu ürünün fiyatına bir adet direksiyon seti almak işten bile değil, 200 dolar veya ülkemizdeki az sayıda gelmiş haliyle 7500 TL!

Peki bu fiyatı verirseniz neden mutlu olacaksınız, gelin bakalım. ESWAP XR PRO FH5 Edition, kendisine özgü bir renk paletiyle geliyor ve tamamen canınızın istediği gibi donatabileceğiniz bir ürün. İster analogları Xbox gibi çapraz takın, ister PS5 gibi yan yana. Yarış mı oynuyorsunuz, takın 95 derece dönebilen Racing module'ü, keyfinize bakın. Dövüş oyunu mu oynuyorsunuz? Gidin dövüş oyunu kitini alın (1300 TL). Anlayabileceğiniz gibi ESWAP XR PRO siz ne olmasını isterseniz ona dönüşen bir kontrolcü.

PC ve Xbox desteğiyle gelen ürün kablolu, bu kadar üst seviye bir modelde buna şaşırabilirsiniz ancak durum bu. Anlaşılabilir zira ESWAP XR PRO'da gecikmesiz bir simülasyon deneyimi ön planda tutulmuş ancak anlamadığım, bu kadar pahalı bir modelde halen USB-A bağlantı seçeneğinin tercih edilmiş olması. Aynı anda üçünü kullanabildiğiniz

dört farklı analog kutuya dahil ve 2 milyon aktivasyon ömürlü S5NXG stickler de mekanik düğmelere eşlik ediyorlar. Ayrıca bu modele çok yakışacağını düşünmesem de yan avuç destekleri değiştirilebiliyor. ESWAP inanamayacaksınız ama bu kadarla da kalmamış. Arka kısımda tahmin edebileceğiniz gibi tetiklerin yol mesafesini uzatıp kısaltan düğmeler mevcut.

Dört farklı fonksiyon tuşu da arka alt bölümde sizleri bekliyor ve eğimli tasarımları sayesinde oldukça ergonomik olduklarını söyleyebilirim.

İşte böyle, peki aynı fiyata bir direksiyon alabilecekken neden bu modeli tercih edesiniz? Bunun cevabı evde sırf kurmaya üşendiğim için üç ayda bir mesai yapan direksiyon setimde yatıyor. ESWAP XR PRO da bu boşluğu doldurmaya niyetlenen olağanüstü niş bir ürün. Fiyatı SCUF modelleriyle yarışıyor ve onlardan daha inovatif özelliklerle geliyor, yani eğer bu işin ayırdığınız bütçe bu seviyedeyse evet, sizi mutlu edecek bir ürün. Forza Horizon 5 Edition'ı almadıysanız bile standart XR PRO'ya Racing Module'ü alıp takabileceğinizi de hatırlatmam gerek.

324 gramlık ağırlığıyla uzun kullanımlarda bile yormayan ürünün sürüş hissiyatını çok sevdim, aracın arkasını kaydırmam gereken durumlarda bile umulmadık bir kontrol hissi verdi ki yalan söylemeyeceğim, hiç beklemiyordum. Sadece uzun ve aniden sertleşen virajlarda beyniniz ne kadar çevirmeniz gerektiğini işlemekte biraz zorlanıyor.

200 dolarlık fiyatıyla heyula gibi karşımızda duran bu ürün eğer ne istediğinizi biliyorsanız sizi mutlu edecektir ama normal bir oyuncu için daha ucuz pek çok alternatif mevcut.

KARAR

ARTI Son derece inovatif, değişebilen modüller. Başarılı tetik ve feedback hissiyatı.

EKSİ Kablolu bir ürün olması sizi şaşırtabilir. Fiyatı olağanüstü pahalı.

87

Cooler Master MM712

Küçük, şık ve son derece performanslı!

Ah ah, zaten başarılı olan bir konseptin geliştirilip daha da eksiksiz bir şekilde bizlere sunulmasını ne kadar da seviyorum. Çok sevdiğimiz küçük, delikli ve kambur sırtlı faremiz MM711 hem fiyatı hem de performansıyla sektörde kendisine sağlam bir yer edinmeyi çoktan başardı. Hal böyleyken, Cooler Master MM712'yi açıkladığında heyecanlanmadık dersem yalan söylemiş olurum ki karşımıza çıkan ürün de beklentimizi fazlasıyla karşılamayı başarıyor.

Efendim şekle baktığımızda evet, ambidextrous ancak sağ el kullanımına göre tasarlanmış MM711'in silüeti tam karşımızda duruyor ama delikler gitmiş. Peki bu ağırlığa negatif bir etki etmiş mi, hayır. MM712 sadece 58 gram (Beyaz modelini 59 gram tarttım, normal) ağırlığında ve hiç olmadığı kadar hızlı, rijit ve güzel gözüken bir ürün.

Aslında bu modelin 30.yıl özel versiyonunu kendim için satın almıştım ve bana ulaştığında sizler için incelemeyi düşünüyordum ki inceleme ürünümüz önce davrandı. Beyaz versiyon son derece şık gözüküyor, hemen belirteyim. O yumurta kabuğu hissini vermeden de hafif olmayı başarabilmiş olan

MM712, 500mAh batarya ve tek bölge RGB aydınlatma ile geliyor ve 2.4Ghz modunda bu aydınlatma kapalıyken 80 saat, Bluetooth modunda ise 180 saatlik pil dayanımına sahip. Üç farklı bağlantı modu seçeneği ciddi anlamda iyi haber.

Cooler Master bu modelde MM711'deki PixArt PMW 3389'u değiştirip kablosuz bir fare için çok daha uygun bir seçim olan PixArt PAW 3370'i kullanmış. 19000 dpi çözünürlük, 50G hız, 400 IPS hız, 1000Hz polling rate ve sadece 1.0mm'lik liftoff yüksekliğine sahip olan bu sensör hem performanslı hem de yakıtı (şarjı) adeta kokluyor. Switcher ise uzun süredir Cooler Master'ın üst modellerinde kullandığı LK optik anahtarların 2.0 sürümü. 70 milyon tıklama ömürlü olan bu anahtarlar double click gibi bir sorun yaşamadıkları için normalde bu endişeyle 4ms altına indirmediğimiz debounce time'ı 0.2ms değerine kadar çekebilmemizi sağlıyorlar. Razer veya Endgame Gear'ın kullandığı optik anahtara göre oldukça hafif olduklarını söylemek zorundayım.

Öyle ki hissiyatı bana efsanevi Omron "Japan" D2F-01F'leri andırıyor. Yani hafif bir tıklama hissiyatı hoşunuza gidiyorsa, doğru yerdesiniz. Tekerlek de oldukça hafif bir encoder ile donatılmış, geçişler yeterince tactile ancak yormuyor.

MM712 malzeme ve işçilik kalitesi açısında oldukça başarılı bir ürün. 2.4Ghz alıcısını alt kısmında taşıyabilen fare, alıcı içindeyken de değilken de herhangi bir rattling (takırdama) yaratmıyor. Baskı uyguladığınızda creaking (çatırdama) da yok, gayet rijit bir ürün var yani karşımızda. Yan tuşların yerleşimi güzel, fare her el boyutuna uygun bir tutuş sunabiliyor ve yan tuşlarda sünger hissiyatı yok.

Burada bir eleştiri yapmam gerek, MM712 gibi her açıdan profesyonel kullanıma uygun olan farelerin DPI ayarını alt kısma almasını hiç kullanışlı bulmuyorum. Farenin üst kısmında adanmış bir sniper tuşu da olmadığından 400/800dpi geçişleri için farenin altına uzanmak rekabetçi maçlarda sıkıntı yaratacaktır.

Bir diğer eleştiri, skatezlerin Virgin Grade PTFE olmaması. Kutudan çıktığında beklenen süzülme performansını gösteremeyen %95 PTFE skatezler, neyse ki break-in periyodunun ardından tatmin edici bir performans sunmayı başardı. Kutudan gayet hoş gözüken side griplerin çıkması da şahane haber. Maalesef ikinci set skatezlere yer verilmemiş. Ultraweave kablo ise alıştığımız üzere, son derece başarılı.

CM Master Plus+ yazılımı bildiğiniz gibi sadece MM712'ye hükmetmekle kalmayan, aynı zamanda donanım bileşenlerinizi de takip edebilmenizi sağlayan bir yazılım. Göze biraz karışık gelebiliyor ancak ihtiyacınız olan her şeye sahip ve sistem kaynaklarını da eskisi kadar yoğun kullanmıyor.

Netice olarak MM712 cidden "olmuş" bir fare. Bazı eksiklerine rağmen mükemmele yakın bir ürün olmuş. 1500 TL'lik fiyatı da oldukça başarılı ve MM712'yi güçlü bir alternatif haline getiriyor.

KARAR

ARTI Kaliteli ve performanslı. Üç bağlantı modu. Uzun batarya dayanımı. Yetenekli yazılım. Fiyatı sunduğu özelliklere göre başarılı.

EKSİ Skatezler daha iyi olabilirdi, yedekleri de çıkmıyor.

90

Keenetic Hopper DSL

Wi-Fi 6 AX1800 Fark Yaratan Kablosuz Hız, Gelişmiş VDSL/ADSL özellikleri ve bulut temelli KeeneticOS!

Keenetic, uzun zamandır beklenen Wi-Fi 6 destekli AX1800 sınıfı kablosuz hız sunan VDSL/ADSL modem router cihazı Keenetic Hopper DSL'i duyurdu. Gelişmiş VDSL/ADSL özelliklerinin bulut temelli KeeneticOS ile birlikte uyum içinde çalıştığı Keenetic Hopper DSL en güncel Wi-Fi teknolojilerinden birisi olan Wi-Fi 6 ile akıllı ev ve işletmelerde kesintisiz ve yedekli bir bağlantı sunuyor.

Çift çekirdek işlemci ile güçlü donanım ve bulut temelli KeeneticOS yazılımı bir arada Keenetic Hopper DSL modeli özellikle yüksek donanım gerektiren ağ ortamları için güçlü donanım özelliklerine sahip. 900MHz çift çekirdek işlemcisi ve 256MB DDR3 hafızası (RAM) ile VPN, asimetrik hız sınırlama, torrent istemci gibi zorlu ağ görevlerinin kolaylıkla üstesinden gelebiliyor. USB3.0 portu ve KeeneticOS yazılımının sunduğu WebDAV ve KeenDNS gibi özellikler, cihazınıza istediğiniz yerden erişmenize ve hatta Keenetic cihazınızı kişisel bir bulut depolama gibi kullanmanıza imkan tanıyor.

AX1800 Wi-Fi 6 ile fark yaratan kablosuz hız

Keenetic Hopper DSL ile 1800Mbps'ye kadar Wi-Fi hızlarına ulaşmak mümkün. MU-MIMO, OFDMA, Beamforming ve Airtime Fairness gibi özellikleri ile de Keenetic Hopper DSL modeli çok kullanıcılı, yüksek yoğunluklu Wi-Fi gerektiren ortamlarda gecikmelerin azalmasını ve daha fazla verinin daha kısa sürelerde iletilmesini sağlıyor.

Türkiye'deki VDSL/ADSL hatlarla uyumlu çalışma ve gelişmiş DSL özellikleri

DSL ayarlarını optimize edebilme ve SNR margin gibi gelişmiş özellikleri yapabilme esnekliği sayesinde, VDSL/ADSL hattınızda kararsızlık ya da hız problemleri varsa SNR margin ayarlarını istediğiniz gibi değiştirerek hattınızın kararlılığı ve hızı arasında ayarlar yapabilmek mümkün. DSL bağlantınızda problemler yaşamanız durumunda ise bağlantı istatistiklerini derleyip Keenetic Destek ekibiyle paylaşabilirsiniz.

VPN Bağlantıları ile gizlilik ve güvenlik sağlayın

Keenetic Hopper DSL modeli ve diğer tüm Keenetic modelleri birden çok VPN protokolünü destekliyor. SSTP VPN, IPSec VPN, PPTP VPN, L2TP VPN, Open VPN ve Wiregurad VPN gibi VPN seçeneklerinden size uygun olanı seçerek istediğiniz VPN bağlantısını istemci ya da sunucu olarak kurabilirsiniz.

Hibrit çalışma ve uzaktan eğitimde performansı katlayın

Akıllı evlerimiz, sahip olduğu internete bağlanabilen cihazların sayısı, günümüzdeki çalışma ve eğitim hayatındaki değişiklikler dikkate alındığında artık birer ofis ve eğitim alanı olarak tasarlanıyor. Evimize gelen internet bağlantısının hızı ve kalitesi gibi faktörlerin yanı sıra gelen internet bağlantısının tüm internete bağlanabilen cihazlara en verimli şekilde yönlendirile bilmesi, hız ve bant genişliğinin en optimum şekilde kullanılabilmesi de oldukça önemli. Bu gibi durumlarda özellikle asimetrik olarak gelen DSL bağlantınızı en iyi şekilde kullanıp, evden ofise bağlantınızı yapmanıza, online toplantılarınızı kesintisiz gerçekleştirmenize ve çevrimiçi eğitimlere en sorunsuz şekilde bağlanmanızı sağlayacak fark yaratan özellikler Keenetic Hopper DSL AX1800 Wi-Fi 6 VDSL/ADSL modem router da sunuluyor.

Oyuncuların yeni gözdesi

Çevrimiçi ve rekabetçi oyuncular için internet bağlantısı çok kritiktir. Sahip olduğu çift çekirdekli güçlü donanım ve donanımla ahenk içinde çalışan KeeneticOS sayesinde Keenetic Hopper DSL, çevrimiçi oyunlarda yeni yardımcınız olacak! Daha iyi bufferbloat ve daha düşük gecikme (düşük ping) değerleri yakalamanıza olanak sağlayacak özelleştirilebilir ayarları sayesinde oyunlarda rakiplerinizin önüne geçebilirsiniz. Oyun bilgisayarı veya konsol gibi internete bağlı cihazlarınızı gigabit ethernet portları, VLAN etiketleri ile ağdan ayrıştırabilirsiniz. Öncelik vermek istediğiniz cihazlara KeeneticOS'te sunulan IntelliQoS, Trafik Sınıflandırma Motoru ve Asimetrik hız gibi özelliklerle bant genişliğini daha iyi kullanarak daha iyi bir oyun performansı kazandırabilirsiniz. Keenetic Hopper DSL ile ağın tüm yönetimi sizde olur!

Darmoshark M3

"Halk Ferrari'si" deyimini hak eden bir oyuncu faresi

Darmoshark buralarda yeni yeni duymaya başladığımız bir marka. Daha önce OEM ürünler olan ve birçok marka altında (Dream Machines, Deltaco Gaming) gördüğümüz N1 serisi ile adını duyuran firmanın sıradaki ürünleri ise üst seviye performans, düşük fiyat konsepti ile karşımıza çıkan simetrik M3 ve ergo yapıdaki N3 modelleri.

Sayfalarımızda konuk ettiğimiz M3 simetrik yapıda bir model ancak sağ tarafta fonksiyon tuşları olmadığından sol elli kullanıma çok da uygun sayılmaz. 129x66x39mm ebadındaki M3'ün biraz irice bir fare olduğunu da belirtmek gerekiyor. Her tutuş için uygun olmayan modelde rahat etmek için elinizin orta büyüklükte olmasında fayda var.

Peki, tasarımımız nasıl? Oldukça sadece ve şık hatlara sahip olan M3, üç farklı renk seçeneği (siyah, beyaz, haki) ile kullanıcılara sunuluyor. Bizim test ettiğimiz haki renk fare üzerinde çok güzel duruyor, fare tekerleği, fonksiyon tuşları ve tabanda kullanılan gri renk ile hoş bir uyum içerisinde. Farenin tekerleğinin adımları oldukça net, hissi güzel ve ortanın altı diyebileceğimiz bir sertliğe sahip.

M3'ün 58 gramlık ağırlığı ile rahatlıkla ultralight olarak adlandırılabileceğini, üstelik bu ağırlığa deliksiz bir gövdeyle eriştiğini belirtelim. Yumurta kabuğuna benzer bir hissiyat veren üst gövdeyi ben oldukça beğendim, beğenmeyenler olmuş, anlamaya çalıştım ama mantıklı bir sebep bulamadım. Fare oldukça kaliteli bir hissiyat veriyor, tıkırdama (rattling) veya çatırdama (creaking) gibi sorunları hiç yok. Üsteli fare 2.4Ghz alıcını içerisinde taşırken de herhangi bir tıkırdama emaresi göstermiyor. Ana tuşlarda biraz wobbling var lakin ses üretmediği gibi kullanımda da hissedilmiyor. Buradaki tek sorun 2.4Ghz adaptörünün bulunduğu alt kapağı tırnağınızla açmanın neredeyse imkansız olması. Sivri bir cisim daima gerekecek.

Kablo, Bluetooth veya 2.4Ghz alıcısı ile bilgisayarınıza bağlanabilen Darmoshark M3 sektörün en hızlı sensörlerinden olan PixArt PMW 3395 ile geliyor. Bu sensörün performans değerleri ise Formula 1 seviyesinde: 26000 dpi çözünürlük, 50G hızlanma, 650 IPS hız, 1000Hz polling rate ve 1mm lift off yüksekliği. M3 fiyat konusunda olmasa da performans konusunda zirvede yer alan bir ürün ve bu oldukça iyi bir haber.

Peki switchler ne durumda? Darmoshark bu modelde Kailh GM8.0 Black Mamba'ları tercih etmiş ki artık amiral gemisi ürünlerde ciddi bir dominasyonu olduğunu söylemek mümkün bu switchlerin. Son derece tok, hissiyatı güzel ve 80 milyon tıklama ömrüyle oldukça dayanıklı switcher. Yan switchlerin hissiyatını ve konumlandırmasını (çok dışarıda taşıyorlar) beğenmediğim gibi, sünger hissiyatları da maalesef bir eksi puan oldu.

Darmoshark'ın kullandığı Pixart 3395 sensörü bilindiği gibi performanslı olduğu kadar da tutumlu bir sensör. Darmoshark M3 ile 83 saatlik bir pil dayanımının mümkün olduğunu söylüyor ki henüz fareyi şarja takmadığımızı düşünürsek bu oldukça tutarlı bir vaat.

Peki, kablo ve skatezlerde durum ne? Darmoshark'ın Paracord benzeri kablosu yeterince başarılı, Type-C ile fareye bağlanan kablo yeterince esnek ve şarj olurken oyun keyfinizin önüne geçmeyecektir. PTFE skatezler ise biraz köşeli olduklarından "rodajları" bitene kadar sert bir süzülme hissiyatı veriyorlar. Öyle süper tatminkar değiller. Kutudan yedek skatez çıkmadığını da belirtmemiz gerek ki bu fiyat düzeyinde aksi gerçekten bonus olurdu.

Burada bir diğer sıkıntı, farenin yazılımını ve firmware update aracısını bulmanın tam bir macera olması. Darmoshark pek bunları takan bir firma değil ancak distribütörü kolayca erişilmelerini sağlayacaktır.

Sonuç olarak, ben distribütörü ConnectGame tarafından getirilen Darmoshark M3/N3'ün 1600 TL'lik fiyatı ile Razer DeathAdder V3 Pro ve Viper V2 Pro'ya ciddi ve ekonomik bir alternatif olduğunu düşünmekteyim. Evet kutu içeriği zengin değil ancak karşınızda oldukça kaliteli, performanslı ve çalışması zevkli bir fare var.

KARAR

ARTI Fiyat performans oranı oldukça yüksek. Kaliteli işçilik. Bağlantı modları oldukça zengin.

EKSİ Skatezlerin performansı yüksek sayılmaz. Yazılıma ulaşmak pek güç oldu.

86

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

HyperX Pulsefire Haste 2 Wireless

Devrim değil ama doğru yönde bir evrim...

Zaman ne çabuk geçiyor, daha geçen sonbaharda incelediğimiz Pulsefire Haste Wireless hem çok sevdiğimiz hem de birkaç bebeklik hastalığına üzüldüğümüz bir ürün olmuştu. HyperX'in Haste 2 modeli de aynı başarı çizgisini sürdürürken öncülünün tüm sıkıntılarına çözüm bulmayı başaran bir yapım olmuş.

Tasarımdan başlarsak, hem tanıdık hem değil. 124 x 67 x 38 mm ebadındaki ürün eğer eliniz çok küçük değilse ve fingertip tutuşu tercih etmiyorsanız her tutuşa ve hemen her el ebadına uygun. Haste'in başka hiçbir fareye tam olarak benzemeyen tasarımı Haste 2'de şekil ve boyutlar açısından korunuyor lakin delikler arkadaşlar, delikler yok. HyperX bu modelde, öncülünün 61 gramlık ağırlığını deliksiz bir üst kabukla da korumayı başarmış. Bu tasarım Honeycomb akımına bir türlü ısınamayan kullanıcıların son derece hoşuna gidecektir. Üstelik hafif pürüzlü üst yüzeyin malzeme kalitesi de üst düzeyde, parmak izi bırakmıyor ve lastik destekler kullanmamış olmasına rağmen kavrama hissi oldukça kuvvetli. Öncülü gibi tek bölge RGB aydınlatma (renk doğruluğu fena değil) ile gelen Haste 2 konusunda bir diğer olumlu haber, 2.4Ghz adaptörünün fare içinde taşınabilmesi ve farede takılıyken bile herhangi bir tıkırdama sesine neden olmaması. Ayrıca Haste 2 üzerine ciddi baskı uyguladığınızda bile hiçbir çatırdama (creaking) emaresi göstermiyor. Ben işçiliğe şapka çıkarttım.

Tasarım aynı dedik ama HyperX bu modele Bluetooth desteğini de getirerek bizden kocaman bir artı puan almayı başardı. Sensördeki değişime rağmen yine 100 saatlik bir pil ömrü sunan fare halen "yakıt" adeta kokluyor.

Teknik kısma geçersek övecek daha çok şeyimiz var. HyperX bu modelde başarılı ama bazı tricky sıkıntıları olan PAW 3335 yerine piyasadaki en hızlı sensör olan Pixart PMW 3395'e yer vermiş. HyperX buna HyperX 26K Sensor adını takmış ancak ne olduğunu elbette biliyoruz. 26000 dpi çözünürlük, 50G hızlanma, 650 IPS hız ve 1000Hz polling rate gibi harika performans değerlerine sahip olan sensör, tüm bunlara rağmen son derece verimli ve güç tüketimi düşük. MotionSync özelliği sayesinde de farenizi hareket ettirdiğinizde konum doğruluğu olağanüstü derecede artıyor. Tüm bunlara minimum 1.0mm'lik lift off yüksekliğini de eklerseniz her şeyin yolunda olduğunu söyleyebiliriz. Haste 2 performans konusunda piyasadaki en iyilerle aynı seviyede bir ürün olarak karşımıza çıkmış ki bu Haste'in "ortadirek" iddiasından ciddi bir atılım, ciddi bir sapma. Elimizde elit bir performans makinesi var ve HyperX'in dersine bu kadar iyi çalışmış olması ciddi anlamda dikkat çekici.

Switchler konusunda da heyecan verici gelişmeler var. HyperX Kailh GM8.0 trenine binmek yerine kendi yolundan gitmeyi tercih etmiş. HyperX'in kendi üretimi olan "Transparent Red Shell Black Dot" mekanik anahtarlar hissiyat olarak Kailh'leri andırırken 100 milyonluk da bir tuş basım ömrüne sahip. Oldukça tok, tactile bir his veriyorlar ve pre-travel hiç yok. Sanıyorum bu tuş basım ömrü, optik olmayan switchler arasında bir rekor olmalı. Yan tuşların hissiyatını ise başarılı bulmadım. Bir miktar sünger hissi mevcut ve bu da ergonomilerinin başarısını gölgeliyor.

HyperX bu modelde muhtemelen sadece şarj ederken kullanacağınız kablo konusunda da cimrilik yapmamış. HyperFlex 2 adı verilen kablo oldukça esnek ve beklenen performansı rahatlıkla gösterebiliyor. Bir diğer konu ise, PTFE skatezlerin başarısı. Kutudan yedekleri de çıkan skatezler son derece muhteşem bir süzülme hissiyatına sahipler. Rahatlıkla fabrika çıkışı gördüğüm en iyi skatezler arasında olduklarını söyleyebilirim. Ayrıca kutudan grip bantları da çıkıyor ki kavrama hissi yeterli gelmediyse bu çok yardımcı olacaktır.

Yazılım konusunda ise, NGENUITY zaman içinde çok fazla gelişim gösteremedi ve halen süper verimli sayılmaz. Firmware update sonrasında taş gibi çalışan Haste 2'yi görmemekte direnerek kendince numarasını da yaptı lakin yeniden kurduğumda sorunsuz kullanmam mümkün oldu. Vallahi ne söyleyeyim, ben Pulsefire Haste 2 Wireless'ı çok beğendim ve hakkıyla şimdiye dek verdiğim en yüksek puanlardan birisini aldı. Bu yazı hazırlandığı sırada ürünün Türkiye fiyatı belli değildi ancak 2000 TL seviyesinde kalabilirse (Yurt dışı fiyatı 89$) Pulsar X2, Ninjutso Sora ve Lamzu Atlantis gibi en iyilere çok çok ciddi bir rakip olabilir. Haste 1 Wireless'ın (Yurt dışı fiyatı 79$) yaklaşık 1700 TL seviyesinden satıldığını düşünürsek bu oldukça gerçekçi bir hedef gibi gözüküyor.

KARAR

ARTI Şahane performans. Harika işçilik ve malzeme kalitesi. Bluetooth desteği. Çok başarılı skatezler. Kutu içeriği oldukça zengin.
EKSİ NGENUITY halen kısıtlı bir uygulama

93

HyperX Clutch Gladiate

Xbox ve PC için kablolu bir alternatif

Yeni nesil konsollar şu kablosuz kontrolcüyü kendilerine saklama işini biraz uzattı. Bir önceki nesilde ortalık birbirinden nitelikli kablosuz kontrolcü sağlarken şu anda tüm oyun dünyası DualSense serisi ve Xbox Wireless Gen9 / Elite Gen2 serisine kalmış durumda. Neyse ki eğer kablolu alternatifler arıyorsanız, oldukça başarılı seçenekler var.

HyperX de "Designed for Xbox" patentli yeni bir kontrolcü ile karşımızda duruyor. Clutch Gladiate'in dikkatimizi çeken ilk yönü sadece 280 gramlık ağırlığı oldu. Sert plastikten yapılmasına rağmen yeterince kaliteli bir hissiyatı olan kontrolcü, siyah ve HyperX kırmızısı bir renk paletine sahip ve üst seviye kontrolcülerin sahip olduğu bazı özellikler ile geliyor.

Bunların başında tetik kilitleri yer alıyor. Bir yarış oyunu oynuyorsanız açıp strokunu uzatabileceğiniz tetikler, eğer FPS oyunu oynuyorsanız kilitlenip daha hızlı tepki vermenizi sağlayacak bir enstrümana dönüşüyor. Ayrıca arka kısımdaki yeniden programlanabilir düğmeler de üst sınıf gamepadlere özgü özelliklerden. Eliniz yanlışlıkla çarpmıyor ve istediğinizde rahatça ulaşabiliyorsunuz.

Kulaklığı bağlayabiliyor muyuz sorusunun cevabı ise evet, 3.5mm jack girişi kontrolcü üzerinde yer alıyor. Ses ve chat dengesi gibi ayrımları yapmak iste mümkün değil, haliyle.

Peki fiyat konusu nasıl? Bu yazı hazırlandığında ürünün Türkiye fiyatı henüz belli olmamıştı ancak yurt dışında 35$ gibi bir fiyat etiketi var. Ben eğer fiyat düzeyi 800 TL civarında tutulabilirse piyasada çok beğenilen Powera'lardan pay kapabileceği kanısındayım zira hissiyatıyla, üst sınıfta görebileceğimiz bazı özellikler ve kalitesiyle gayet başarılı bir ürün olduğunu düşünüyorum.

KARAR

ARTI Tetik kilidi ve arka düğmeler şahane olmuş. Kalitesi ve hissiyatı iyi. Başarılı titreşim motoru. Kablosu çıkartılabiliyor.

EKSİ Yanında gelen kablo biraz sert ve kısa. Hafifliği herkesin hoşuna gitmeyebilir.

85

Adata Legend 960 MAX

PlayStation 5 için güzel bir upgrade!

PlayStation 5'in nVME yuvasını aktive etmesi, Gen4 SSD pazarına can getirdi diyebiliriz. Elbette PC tarafında ihtiyaç devam ediyor ancak resme milyonlarca konsolun da dahil olması bu taraftaki hareketin süreceği yönündeki beklentiyi kuvvetlendiriyor. Kısaca, firmalar bu sayede para basıyor ve oyuncular da Gen4 geçişini giderek daha ekonomik şekilde çözebilmeye başladılar.

Adata Legend 960 MAX da sunduğu değerlerle ve kendisini 960 modelinden ayıran soğutucusu ile dikkat çeken bir ürün. Soğutucu diyorum zira paketi açtığınızda da görebileceğiniz gibi heatsink'in vasfı ısı dağıtımına yardımcı olan basit bir alüminyumdan ibaret değil. Bu da yük altında bile throttling ile karşılaşmanızı engelleyen bir detay.

PCI Gen4 x4 bir SSD olan Legend 960 MAX, standart M.2 2280 yapısında. 1/2/4TB versiyonlarıyla piyasaya çıkan üründe SMI SM2264 kontrolcüsü bulunuyor. Elbette geriye dönük PCI Gen3 uyumluluğu da mevcut, tabii hızı da yaklaşık 3500 MB/s civarına düşecektir. Sıralı okuma hızı PC'lerde 7400 MB/s olarak verilirken PS5'te 6400 MB/s değerine ulaşabiliyor, sıralı yazma hızı ise 6800 MB/s. Bu değerler en tepeye oynamasına rağmen dosya taşıma ve çağırma performansı konusunda rakiplerine kıyasla ortalarda yer aldığını söyleyebiliriz.

TBW cinsinden dayanım değeri ise 1TB'lik modelde 780 TB. Adata Legend 960 MAX vaat ettiği performansı sunabilen bir ürün olmuş. 1TB'lık modelin 2050 TL civarına satın alınabilmesi ise 960 MAX'ın en güçlü yönü. Bu, benzer performanstaki bazı takiplerinden %50 daha düşük ve Adata'ya bizim gibi bir pazarda ciddi avantaj sağlıyor.

KARAR

ARTI Yüksek performans, başarılı heatsink, fiyatı son derece uygun

EKSİ Rakipleriyle kıyaslandığında ortalama bir performansı var. Güç tüketimi yüksek.

85

KÜLTÜR & SANAT

Sayfa 101

JOHN WICK 4

Nefes kesen bir seri nihayet sona mı eriyor?

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Ne izledik, ne okuduk, ne konuştuk. Hepsi burada!

ANİME

ATTACK ON TITAN

Kötülük yapan her zaman kötü müdür? Hepimiz irili ufaklı haksızlıklara uğradığımız için intikam hikayelerine bayılıyoruz. Genellikle de intikam hikayelerinde intikam alan karakterin yaptığı kötülükler bizlere kötü bir eylemden ziyade mağdurun adaleti gibi görünüyor. Attack on Titan da bir intikam hikayesine dönüştü ve Erenin yaptıkları, yapacakları izleyici tarafından destekleniyor. Aslında bu anime başından beri bir intikam öyküsüydü ama gizemler çözüldükçe biz bunun farkına vardık.

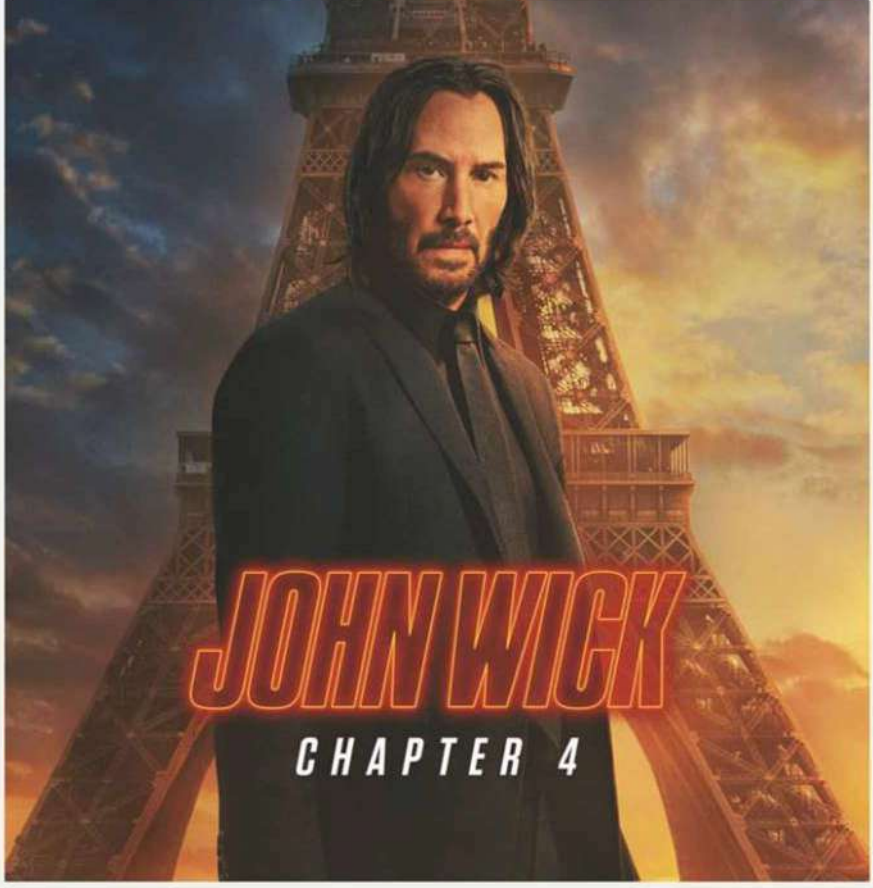
Anime hakkında eleştirilecek de göklere çıkarılacak da o kadar çok şey var ki! Sözüm ona final sezonunu izliyoruz ama final sezonunu kendi içinde o kadar çok parçalara böldüler ki artık yeter bitirin diye isyan eder hale geldik. Japonlara bu konuda gerçekten çok kızıyorum. Harika bir anime yapıyorlar sonra yıllarca bekle de yenisi gelsin. Şu anda o kadar çok devamını beklediğim anime var ki sayamıyorum bile ve eminim birçoğunuz da öyledir. Attack on Titan 2013'te başlamış ve şimdiye kadar 88 bölüm yayınlanmış bir anime. Düşünün 10 yılda 88 bölüm! Bu sürede yapımcı firma bile değişti. Gelelim en yeni yayınlanan 4.sezon 3. bölüme. Yeni bölüm seri şeklinde değil tek bir saatlik bölümden oluşuyor. Eren yıllarca nedenini bilmediği titan saldırıları altında yaşamış ve ailesini bu yüzden kaybetmişti. Ona ve halkına bunları yaşatanlara zaten büyük bir öfke besleyen Eren, duvarların dışında hiç tahmin etmeyeceği kötü sürprizler ile karşılaşmıştı. Paradis'in dışındaki Eldialılar'a ne kadar kötü davranıldığını gören Eren, okyanusun ötesindeki tüm yaşamı ortadan kaldırmanın gerçek özgürlüğü getireceği fikrine kapıldı ve Eren artık gücünü toplayarak titan ordusu ile kendinden olmayan insanları yok etmek üzere Marley'e ilerlemeye başladı. Eren'in biricik kankaları Mikasa ve Armin ise Eren'i durdurmak ve insanlığı kurtarmak için düşmanları ile iş birlik yapıyor. Eren artık kendi arkadaşları ile karşı karşıya ve bu savaşı kim kazanırsa kazansın aslında hepsi kaybetmiş olacak.

Ayrıca bu sezonda Eren'in ilk kez gerçekte kim olduğunu görüyoruz. Artık bütün gizemler ortaya dökülüyor. 4. Sezon 4. bölüm önümüzdeki sonbahar yayınlanacak. Her ne kadar bu uzun bekleyişlerden dolayı isyan ediyor olsak da Attack on Titan'ın gelmiş geçmiş en efsane animelerden olduğunu vurgulamak isterim.

◆ **Olca Karasoy Moral**

FİLM

JOHN WICK 4



Keanu Reeves, sen bir efsanesin, sen kinglerin kingisin! John Wick dünyanın en şahane filmisin! Off beee offf! Tamam biraz coştum ama elimde değil. Siz bir de beni filmi izlerken görseydiniz.

İlk filmi izlediğimde "Bu ne? Adamlar bilgisayar oyunu gibi film yapmışlar," demiştim. "Öldür, devam et, öldür, devam et, sonra boss'u öldür kazan," mantığı ile ilerleyen bir filmdi John Wick. Az konuşmalı bol aksiyonlu. Lakin bu filmlerin öyle bir kimyası var ki sizi içine çekiyor, nefesinizi kesiyor. Hele ki Reeves, o başlı başına bir harikalık. Üç saatlik film nasıl geçiyor anlamıyorsunuz bile. Önceki filmlerdeki aksiyon sahnelerini unutun. Bu filmde John Wick adeta kıyamet meleğine dönüşüyor ve önceki filmlerden çok daha büyük bir katliam sergileniyor. Wick uluslararası suç örgütünün önemli bir figürünü öldürmeyi başardıktan sonra başına daha büyük bir bela alıyor. Üstelik bu sefer az sayıda kalan arkadaşlarının da hepsi tehlikede. Yardım alabilmesi için yapacağı yardımlar da cabası tabi. Dünyanın en güçlü organizasyonu The High Table'yi ortadan kaldırmaya ant içiyor ve Sahra çöllerinden Japon topraklarına, Fransa'ya kadar uzanan bir savaş başlatıyor John Wick.

John Wick intikam demek olmuşken bu filmde intikamdan ziyade dostluk teması öne çıkıyor. John Wick vaktinde birçok günah işlemiş lakin son derece ahlaklı ve iyi bir adamdır. Ama işlediği günahlar üzerinden çokça vakit geçse de kefaretini ödemek zorunda kalacaktır.

Bill Skarsgard, John Wick'in ölmesini isteyen kidemli bir High Table üyesi olan Marquis de Gramont, olarak karşımıza çıkıyor.

Bu filmden Wick'ten sonraki en önemli karakter Donnie Yen'in canlandırdığı Caine. Ip Man filmleri ile tanınan aktör kör bir suikastçı olarak filmde yer alıyor. Performansı kesinlikle büyüleyici. Hele ki John Wick ile dövüş sahneleri kesinlikle izleyicileri hayrete düşürecek türden. Bu arada unutmayın bu adamlar 50'li yaşların sonlarındalar! John Wick ve Donnie Yen'in diyalogları da gerçekten çok iyiydi. Tabi bir de Türk halkının Boyka olarak bağrına bastığı Scott Atkins'in canlandırdığı Killa Harkan (yok o değil:) ile olan dövüşünü de unutmamak lazım.

Filmde başından sonuna kadar insanı koltuğa yapıştıracak derecede çarpıcı aksiyon sekansları var. Zorlayıcı aksiyon sekansları, kısa ama çok keskin diyaloglar, çarpıcı görseller John Wick 4 filmini destansı bir aksiyon gerilim filmi yapıyor.

◆ **Olca Karasoy Moral**

ANİMASYON

HE SUPER MARİO BROS MOVIE

Yeni nesil belki sadece adını bilir ama bizim için Mario, oyun dünyasına atılan ilk adımdı. Türkiye'de "Atari" olarak bilinen, ama efsanevi konsolla alakası olmayan, dandik oyun konsollarında, "999 in 1" ve hatta "9999 in 1" diye kartuşlarda genelde Mario oynardık. Güya 999 oyun vardı ama hepsi de birbirinin aynısıydı. Doğal olarak gelişen teknoloji ile Mario oyunları da gelişti, Nintendo 64 ile üç boyutlu dünyalara geçerek nefesler kesti ama beyaz perdeye bir türlü gelemedi. Çeşitli çizgi filmleri ve 1993 yılında çıkan bir live-action filmi oldu ama pek de isteneni veremedi. Taa ki, günümüze kadar!

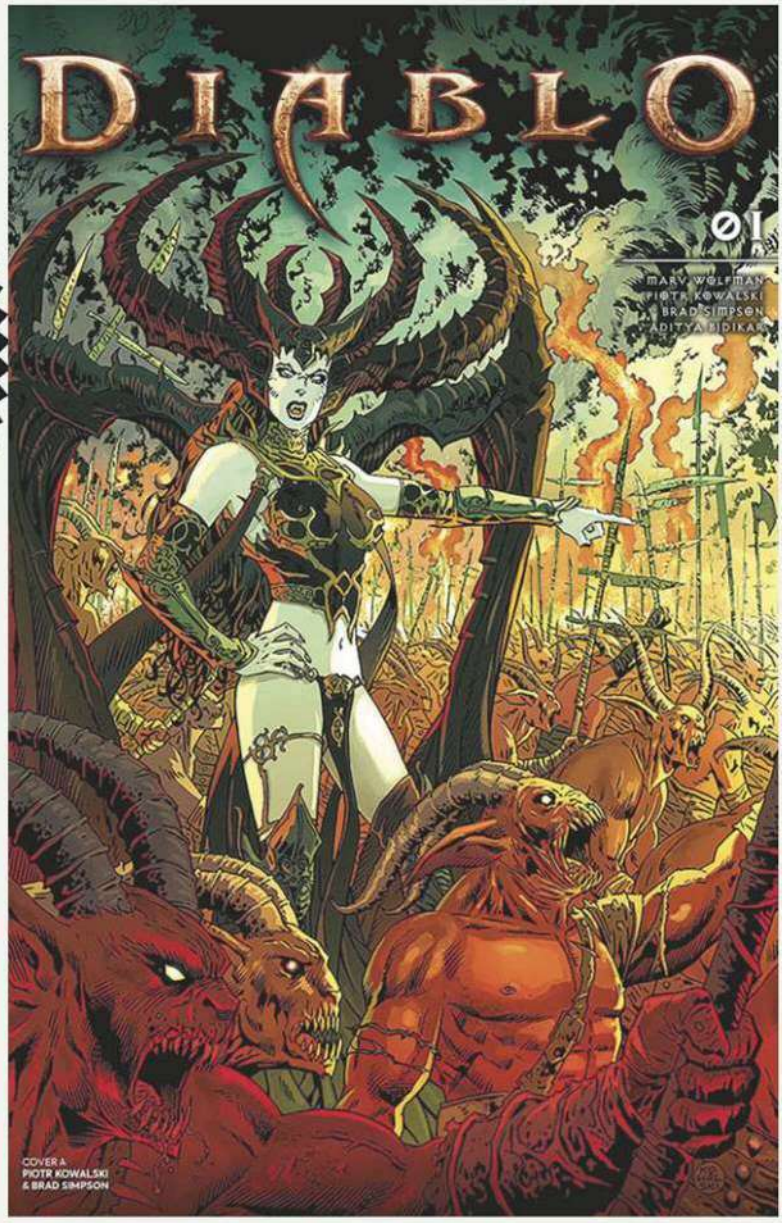
Chris Pratt, Jack Black, Anya Taylor Joy, Carhlie Day ve Seth Rogen bir araya gelip neyi seslendirdi dersiniz? Elbette yeni Süper Mario Kardeşler animasyon filmini. Yaklaşık bir saat otuz iki dakika süren bu sevimli mi sevimli filmde, İtalyan asıllı Amerikalı kardeşler Mario ve Luigi, Brooklyn'de tesisatçılık yapmaktadırlar ve ilk kez kendi işlerini de kurmuş ve piyasada tutunmaya çalışmaktadırlar. Bir gün haberlerde Brooklyn'in sular altında olduğunu gören Mario, Luigi'yi de yanına alarak olayı çözmek ister fakat bir ışınlanma borusu (hani oyunlarında girdiğimiz yeşil borular) sayesinde Mario kendini Mantar Krallığında ve Luigi ise karanlık diyarda buluverir. Bu dünyada da işler karışıktır çünkü Bowser, Mantar Krallığını ele geçirip Prensesle evlenmek niyetindedir. Prenses, dünyalarına gelen bu yeni insan ile hem Luigi'yi kurtarmak hem de Bowser'ı alt etmek için yola koyulur.

Süper Mario Kardeşler filminin beklentilerimi karşılayıp beni tatmin ettiğini söyleyebilirim. Çoğu zaman eğlenceli ve akıcı bir şekilde ilerliyor. Oyunlarını oynayanlar için de bolca gönderme mevcut. Gerek prensesin şatosunun dizaynı gerekse yoshi'ler kısa da olsa çıkınca çalan müzik sizlere nostalji yaşatacaktır. Ben orijinal seslendirme kadrosu ile İngilizce izledim lakin Türkçe seslendirme işini biliyorsunuz. Ülkemizin seslendirme sanatçıları işlerini başarılı bir şekilde icra ediyorlar. Gördüğüm örneklerin karakterlere cuk oturduğunu belirtebilirim. Mario oyunlarını ister oynamış olun ister olmayın, animasyon filmini izlememek için önünüzde hiçbir engel yok!

◆ **Olca Karasoy Moral**

SLABBED • EXCLUSIVES • SIGNED COMICS • ORIGINAL ART • REGULARS • ART PRINTS
PHD COLLECTIBLES

Acun'a saldıran değil, gerçek Diablo!



1998'de ilk bilgisayarımı aldığımda bir şekilde Diablo'ya denk geldim. Boynuzlar, sapsarı gözler, şeytan tanımına uygun şeyin yerim seni bakışı çizimli cd kapağını açınca simsiyah arka planda o yazı belirirdi; Windows 95 CD-ROM, biraz üstünde de DIABLO. Muazzam bir soundtrack, kan, karanlık ve türlü iblisle dolu zindanlar...
Çocukken korkuda babamı da odada tutup oynadığım seri, 27 yıl sonra serinin dördüncü oyunuyla bu ay bizlerle olacak. Oyunun detaylı analizleri, kendine has hikayesi ve dahası derginin önceki sayfalarında mevcut! Biz de birazcık sadece bir oyundan fazlası mı acaba diye; Blizzard'ın amiral gemilerinden Diablo'nun Lore'unu ve yarattığı ekonomiyi inceleyelim! Sanctuary'e yolculuk başlıyor!

Ne anlatıyor bu seri?

Lore'a başlarken oyunların değil de direk evrenin hikayesine başlamayı daha uygun gördüm, çünkü pek çok mitte olduğu gibi Diablo'da ışığın içinden doğan karanlığın ve onun dengesini temel alan bir felsefeye yaslanıyor. Bu arada burada altını çizmek gerekir ki Diablo serisindeki kötülük oldukça net anlaşılabilecekken, iyilik tarafı pek de net durmamaktadır. Geçirdiğiniz vakit boyunca High Heaven tarafının tek derdinin ezmek istedikleri bir oluşumu ortadan kaldırmak olduğu çok göze batıyor. Oyunda da sürekli görebileceğiniz gibi High Heavens (cennet) ve Burning Hell (cehennem) arasında Eternal Conflict adı verilen ve sanırım Orta Doğu'dan esinlendikleri, bitmeyen bir savaş var. Bu savaşın doğuşu evrendeki ilk varlık olan Anu'nun (bknz.Annunakiler) bir gün canının sıkılıp içindeki tüm kötü ve bozuk yanları içinden atmasıyla ve saf iyilik haline gelmesiyle başlıyor. Boş durmayan bu kötü parçalar kendi aralarında bir araya gelip ilk Prime Evil olan yedi başlı ejderha Tathamet'i ortaya çıkarıyorlar. Evrende sadece ikisi olduğundan evren boş ve biraz sıkıcı takdir edersiniz ki. Kendi aralarında savaşmaya başlayan ikili en sonunda birbirlerini öldürüyorlar ve Tathamet'in Big Bang'inden bildiğimiz cehennem ve bin türlü musibeti peydahlayacak Abyss ortaya çıkıyor, Anu'nun parçalarından da World Stone diye oyuncuların bildiği ilk kez Diablo II'de tanıştığımız kutsal taş oluşurken, aynı zamanda High Heavens'da kristal omurgasından meydana geliyor. Diablo III son savaşının sahnelendiği yer olarak aklınızda kalmış olabilir.

Demiştik ya, ilk Prime Evil Tathamet'in yedi kafası var, işte bu kafaların her birinden Diablo'nun da içinde olduğu yedi şeytan kardeş doğuyor. Melekler de benzer şekilde Anu'nun kristal parçalarından ve saf ışığından meydana geliyorlar. Tabii ki her melek de aynı değil yani, o yüzden bazıları Archangel yani

ulu meleklerken diğerleri sadece melek. Dengeyi gözetiyor demiştik ya, iblisler de olduğu şekilde melekler de kendi içlerinde bir hiyerarşik düzene sahip ve Diablo III'te tanıştığımız Angiris Council'ı oluşturuyorlar. Diablo, Baal ve Mephisto'nun oluşturduğu Prime Evil ittifakına dışarıdan destek veren Azmodan, Duriel, Belial, Andariel var bu arkadaşlar da Lesser Evil olarak geçiyor. Bu iki denge tarafı arasındaki bitmeyecek savaş başlamış ve tüm hızıyla devam ederken, ne zaman bir taraf üstünlüğü ele geçirse bu uzun soluklu olmuyor ve yıkım kaçınılmaz oluyordu. Burada da hikaye bizi spesifik bir melek ve iblise götürecek; Inarius ve Lilith ki aynı zamanda Diablo IV'ün de ana aktörleri konumundalar! Angris Divanına danışmanlık eden ve hepimizin favorisi kalite melek Tyrael'in en yakınlarından olan Inarius binlerce yıl pratikte Diablo oynayıp iblis kestikten sonra; "bu iş böyle olmaz" demiş ve bu duygular savaşta konsantrasyonunu kaybettirip esir düşmesine yol açmış. Neyse ki, hücresinde Sonsuz Çatışma'nın ne kadar boş beleş bir iş olduğundan, onu ne hallere getirdiğinden, buralara düşecek adam mıydık çatışmasında şikayet ederken onu yakalayan iblis kendisini ilginç bulup serbest bırakır. İşte o iblisin adı; Lilith. Nefret'in tanrısı Mephisto'nun kızı olan Lilith tabii babasından sevgi göremeyince her genç gibi birazcık sinirleniyor ve kötü kızlar cehenneme deyiminin hakkını vererek; World Stone'u çalma planı yapıyor. Zaten Lilith'le her yola çoktan tamam olan Inarius'u da yanına alarak planını gerçekleştiriyor ve tüm Diablo oyunlarının geçtiği Sanctuary'yi adı üstündeki World Stone'u kullanarak yaratıyor.

Sanctuary

Türkçe anlamı Barınak/Sığınak olan ama bizim pek de o halini göremediğimiz bu gizli dünyaya Inarius ve Lilith'i izleyen melek ve şeytanlar da -sıkıntıdan olsa gerek- ilişkiler kurmaya başlıyorlar...Yine mitolojik hikayelere dayanan bu ilişkiler ağının sonucunda uzun süredir beklenen Inarius ve Lilith'in çocukları Rothma, yani ilk Nephilim, yarıtanrı, demi-god, giant, nephalem, ne isim verirseniz verin, doğuyor! Pek çok modern komplo tarihçisinin iddia ettiği üzere bu yarı tanrıların gücü yavaş yavaş azalarak en sonunda "insan" ırkını meydana getiriyor. Tabii bu sürede Lilith çılgına döndüğü bir gecede Inarius'un Freud'u bile şaşırtacak evlat nefretine delirip ne kadar melek ve iblis varsa Sanctuary'de, hepsini öldürüyor. Buna karşılık da Inarius kendisini Yokluğa (Void) sürüyor. Pek de sevmediği Nephilim'lerle baş başa kalan Inarius ise yine bu iş böyle olmaz diyerek onların güçlerini yavaş yavaş azaltıyor. Bu arada tabii ki bizim de

oyunu oynadığımız sınıflar ve medeniyetler doğuyor bu Nephilim ırkından. Kendilerine Kadim'ler (Ancients) adı veriliyor! Diablo IV'un bu miti çokça genişletmesini bekliyoruz ne de olsa tüm hikaye Inarius ve Lilith üzerine kurulu.
Buradan sonra aslında artık ilk oyunun hikayesine bağlanıyoruz çünkü

Sanctuary'de bu olaylar olurken, Cennet ve Cehennem'deki baş melek ve iblislerde Sanctuary'nin varlığından haberdar oluyor. Inarius'un Diablo'nun kendisiyle bir anlaşma yapmaya kadar giden olaylar sonucunda büyük bir reset atılıyor, cehennemde çıkan isyanlar sonucunda üç Prime Evil "ruhtaşları" (soulstone)na hapsediliyor ve böylece Diablo efsanesi de başlamış oluyor. Karanlık bir Tristram gecesinde, oğlunu kaçıranlara karşı durmak için gölge ve kötülüklerle dolu bir katedrale giren Kral Leoric, Diablo'nun hapsolduğu ruh taşını kırıyor ve bildiğiniz olaylar başlıyor...
Diablo'nun hikayesi aslında uzatıldıkça uzatılmaya aday ve burada bahsetmediğim daha yüzlerce detaya sahip. Ancak hem yer darlığı hem de sıkıcı hale gelmemesi adına burada noktalıyor ve biraz da okuyabileceğiniz ya da IV'ün dışında tüketebileceğiniz içeriklere bakalım! En basit seçim tabii ki, eski oyunlar! Diablo, Diablo II ve tüm genişleme paketleri, özellikle geçen senelerde çıkan Resurrected ve Diablo III önümüzdeki ay için hazırlık olabilir! Ayrıca Blizzard'ın birazcık para tuzağı olarak yayınladığı Immortal'da cep telefonlarından Diablo keyfini yaşamak isteyenler için iyi bir fırsat! Diablo serisinin aynı zamanda elliden fazla çizgi roman ve kitabı da var. Bazıları ünlü fantezi edebiyatı yazarı, Richard A. Knaak tarafından yazılmış hiç de fena olmayan ve Diablo hikayesinin yan öğelerle süsleyip, genişleten; oyunlarda duyduğunuz isimlerle ilgili merakınızı gideren işler! 2018'de iptal edilen burada da kapağını paylaştığımız ve Diablo IV'ün olaylarını anlatacak "Diablo #1" serisi dışında, Tales of Sanctuary, Sword of Justice, Book of Adria gibi kitap ve çizgi romanlar konuya hakimiyetinizi arttıracaktır.
Blizzard'ın amiral gemilerinden biri olduğunu daha en başında söylediğimiz seri günümüzde Sideshow'un ürettiği sanat eseri heykellerden, rozetlere, kupalara, mouse padlere, bilgisayar kasaları ve oyuncu koltuklarına kadar konuyla ilgili aklınıza gelebilecek her türlü ürün üzerinde markalanmış vaziyette. Blizzard çalışanlarından birinin yaptığı bir açıklamaya göre şu an Diablo III üzerinde yaratılmış 65 milyon karakter ver. Bu en kötü hesapla yaklaşık 4 milyona yakın oyuncu yapar – ki çok daha fazlası olduğuna emin gibiyiz.
30 yıla yayılmış bu hack & slash efsanesinin son versiyonun da bizi diğerleri gibi koltuklarımıza hapsetmesini ve merak ettirmesini bekliyoruz!
Her vurduğunuz Legendary düşürsün deyip bu ay aranızdan ayrılıyoruz!
Stay a while and listen

◆ **Metehan İğneci**
@metehansolo @phdcollectibles

OTAKU CHAN

2023'te başımıza gelmedik kalmadı. Animelere de pek eğilemedik ama bu sezon güzel animeler var gibi.

Sezonun en hızlı giriş yapan animesi tabii ki **Oshi no Ko** oldu. Efsanevi ilk bölümü film uzunluğundaydı ve animasyon kalitesi cidden çok iyiydi, biraz daha uğraşsalar KyoAni'nin **Violet Evergarden** seviyesine yaklaşacakmış. Oshi no Ko idol kültürünü ve bu sektörün kirli tarafını gözler önüne seriyor ve çok ilgi çekici ama bana sorarsanız sonraki bölümleriyle giderek kan kaybetti. O kadar iyi bir bölümden sonra işleri zordu elbette. Ama kesinlikle izlenmeli.

Eğlence sektörünün şekerli kısmına değil de bu tip kirli kısımlarına eğilen anime ve mangaları nedense çok seviyorum. Bu konuda **Perfect Blue**'yu ve onun ürkütücü havasını hiçbir şey aşamaz tabii ki. Oshi no Ko ise konuyu pek çok açıdan ele almaya çalışmış, bu da onu takip etmeyi biraz zorlaştıracak gibi. Hem okurlar eğlensin hem polisiyesi olsun, hem her bölüm ayrı bir hikâyesi olsun –liseli âşıklar hakkında bir reality şovdan idol grubu kurmaya– derken sektörün içinde biraz dağılacağız gibi. Tek bir kişi ve onun intikam hikâyesi üzerinden ilerlesek daha sürükleyici olurdu. Ayrıca her şeyi ilkokul öğrencisine açıklarmış gibi basit yapmaları, her şeyin kelimelere dökülmesi bazen ne gerek var buna zaman harcamaya dedirtebiliyor.

Bu konuda bir şeyler izlemek isteyenler ve animasyonun eski olmasını dert etmeyenler korku türü içine sokabileceğim Perfect Blue'yu kesinlikle izlemeli. Biraz daha fantastik bir anime isterseniz Full **Moon wo Sahashite** özellikle son bölümlerinde hüngür hüngür ağlamalı harika bir seridir. **Kaleido Star** da Full Moon ile yakın dönemde çıkmış ve akrobasi üzerine sirkte geçen harika bir shojoydu.

Manga önerisi olarak ise **Skip Beat**'i verebilirim, farklı bir intikam hikâyesi kurgular, bir yandan da Oshi no Ko'daki zorbalık gibi pek çok konuyu bana göre daha sanatsal açıdan ele alır. Ne de olsa etkileyici olması için illa ki yüzüne tokat gibi çarpılması gerekmiyor konuların.

Hazır zorbalık demişken sosyal medyada insanları yerden yere vurma konusu çok önemli ve dikkat edilmesi gerek. Japonya'da, hele son dönemde Kore'de kaç tane intihar oldu, gencecik ve yetenekli insanlar kendilerini

öldürdü. Bu nasıl bir sevme anlayışı hiç anlayamayacağım... Tüm shonen ihtiyacımı bu sezon **Jigokuraku** ile giderecegim gibi. İdama mahkûm edilen ninja Gabimaru'nun sözde "cennet" denen cehennemde hayatta kalmaya ve ölümsüzlük iksirini bulmaya çalışmasını izleyeceğiz ama kaiju boyundaki yaratıklardan Süpermen gibi güçlü karakterlere, yığınla entrikadan animasyonu harika kanlı dövüşlere... bu anime bize her şeyi veriyor. Bunların ötesinde felsefeye kaçan soruları da var karakterlerimizin. Bölümler sıkmadan her karaktere değinecek ama bir yandan da ana hikâyeyi devam ettirecek gibi. **Basilisk** severler buna bir bakabilir. Ama asıl bunu sevenler kesinlikle Basilisk'e bir baksın. Jigokuraku'nun kırk fırın ekmek yemiş versiyonu denebilir.

Gelelim ne zamandır beklediğim anime olan **Mashle**'a. Her bölümünde kahkahalara boğuldum. **Hogwarts**'la dalga geçmesi, karakteri **One-Punch Man** gibi şekillendirmesi, abisi **Gintama** gibi bir mizah anlayışı olması serinin güzel yanları. Hikâyesi giderek gelişecek ve atmosferi kararacak belli ki. Parodileri sevenler için birebir. Adını geçirmediğim **Mob Psycho, Sakamoto desu ga?** ve **Saiki** de türün nadide diğer örnekleri benim için.

Kimetsu no Yaiba'nın ve Dr. Stone'un da bu sezon devam ettiğini söyleyelim ve beni şaşırtan animelere geçeyim.

Bunlara bakmadan geçmeyin

Tengoku Daimakyou konusuna falan hiç bakmadan

daldığım bir animeydi ve iyi ki kafalama dalmışım. Öncelikle hemen ne olduğunu açığa vurmuyor, konunun hayatta kalma üzerinden ilerleyeceği bariz. Ama seneler önce dünyada nasıl bir kıyamet yaşanmış, okul çocuklarını gördüğümüz o kurtarılmış alan neresi, kim iyi kim kötü... Kim kimin kardeşi, bu iki kişi niye birbirine bu kadar benziyor... Anlayacağınız bir sürü soru uyandırarak başladı seri. Çizimler alışık olduğumuz anime çizimlerinden farklı ve bu beni epey mutlu etti. Bölümlerin ritmi çok iyi, aksiyonu, gerilimi, geçmişe dönme süresi falan bana epey dengeli geldi. Animelerde hikâyeleri armut piş ağzıma düş tarzı seviyor olabilirsiniz, o zaman bu pek sizlik değil. Ama **Shinsekai Yori, Yakusoku no Neverland, Made in Abyss** gibi kıyamet sonrası animeleri seviyorsanız buna da kesin bakın.

Sezonda izlediğim animelerden ikisi gündelik hayatta geçen ve tam iç ısıtan anime dediğim türden. **Yamada-kun to Lv999 no Koi wo Suru** erkek arkadaşından ayrılan Akane'nin kırılmış kalbini online bir oyunda iyileştirmeye çalışırken başına gelenleri anlatıyor. Temiz kalpli bu kızımız, kızlarla ilişkisi iyi olmayan ve biraz ruhsuz tarzda diyebileceğimiz Yamada ile tanışıyor. İkisi arasındaki ilişki yavaş yavaş gelişse de her bölüm insanı tatmin edecek kadar dolu. Ayrıca animasyon kalitesi de sezon ortalamasına göre iyi. Mangası daha iyi dedikleri için ona da kesinlikle bakacağım.

Bir diğer iç ısıtıcı animemiz **Skip to Loafer**. Küçük bir taşra kasabasından lisede okumak için Tokyo'ya gelen Mitsumi Iwakura'nın hayali devlette çalışan üst düzey bir bürokrat olmak ve giderek küçülen taşra kasabalarını tekrar canlandırmak. Geldiği lisede birbirinden farklı insanların arkadaşlık kurduğu ilginç bir grup oluşmasını sağlıyor kızımız temiz kalbiyle. Bir yandan da her anın değerini bilme, karşındaki insanı dinleme, empati yapma gibi konulara odaklanıyor. Bir shojo animesi değil bu. Dolayısıyla çizim tarzı da farklı. Bölümler geçtikçe her karakter belli bir yönüyle içinizde büyümeye başlıyor. O kadar iyi düşünülmüşler ki gerçekten yaşıyorlar gibi. Bunu sevdiyseniz İthaki'den çıkan Yürüyen Adam mangasına da bakın derim, onu tam da bu sebeplerle çok sevmiştim.

Mahoutsukai no Yome'nin de ikinci sezonunu izlemeye başladım ama ilk sezonun ve OVA'ların üzerinden o kadar zaman geçti ki ne olmuştu unutmuşum. Temposu yavaş, bir sanat filmi gibi diyebilirim bu anime için. **Mushishi** ya da **Spice and Wolf** havası taşıyor. Kimi anlar sadece bir bakışla, kafa sallayışla geçiyor ve bence tüm o aksiyon ya da hızlı tempo animelerin yanında arada bir böyle şeyler de izlemeli herkes. Keskin çizimleri, göze hoş gelen renk paleti, olgun draması... Anlayacağınız sevdiğim animelerden. Mangasına da bakmıştım ama ki bazı serilerde mangadan ilerlemeyi tercih ederim ama bu animenin bir büyüsü var. Mangasını tercih ettiğim animeler derken **My Home Hero**'nun animesi ne kadar korkunç olmuş... Nerdeyse slayt şov diyebileceğiniz bir ucuzluğa gitmişler, o canım manganın detaylı çizimleri, sadece hikâyesinden değil çizimlerinden de gelen karanlık atmosferi, her şey yalan olmuş. Zaten on sekiz yaş üstüne hitap eden seinen anime bulmak zorken Tezuka Productions bu şansı mahvetmiş. Mangasından devam edeceğim. **Monster, Death Note** gibi suç üzerine eğilen bir şeyler okumak isterseniz yakuza dolu bu seri sizi Japonya'nın karanlık tarafına götürür ama bence animesine hiç vakit harcamayın.

İzleme listemde olan ama daha vakit ayıramadığım ya da başlamamış animeler de var. **Ooku** bir Netflix animesi, 29 Haziran'da gelecek diye biliyorum. **Y: the Last Man** benzeri bir hikâyesi var yani erkeklerin neredeyse kökünün kuruduğu bir alternatif shogun tarihi. Listemdeki bir diğer anime de **Kimi wa Houkago Insomnia.** Tam bir shojo animesine benziyor. Hikâye, her ikisi de bir süredir uykusuzluk çeken ve bununla mücadele eden iki karakter Nakami Ganta ve Magari Isaki etrafında dönüyor. Birbirlerine uykusuzlukla başa çıkmada yardımcı oluyorlar ve ilişkileri giderek gelişirken rahatlamak ve uyuyabilmek için astronomi kulübü odasını kullanıyorlar. Yani hem aşk hem de bol bol astronomi.

◆ **Merve Çay**

Biraz dertleşelim FSD ahalisi.
Sonra konumuz Mythos.

Biliyorum ki birkaç gündür içine oturan bir mutsuzluk var. Kendini umutsuz ve terk edilmiş hissediyorsun. Belki biraz korkuyor ve endişeleniyorsun. Korkma. Umutsuz olma. Hiçbir karanlık aydınlığın önünde varlığını sürdüremez. Üzülme. Yalnız değilsin. Kocamanız, birlikteyiz.

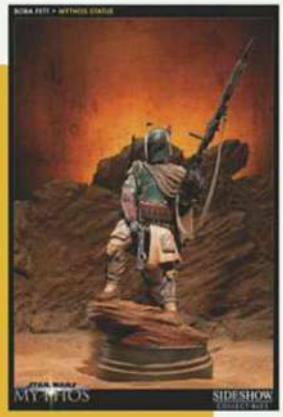
Daha iyi bir güne elbet uyanacağız. Çok daha neşeli olacağız. Olmak zorundayız. Bunları içimden gelerek sizlerle paylaşmak istedim. Siz anladınız onu.

Bu ay yine bir liste ile karşınızdayım. Biliyorum sizler de en az benim kadar liste içeriklerine bayılıyorsunuz. Markaların bazı serileri zaman içerisinde efsane konumuna yerleşiyor Sideshow'un "Mythos" serisi de koleksiyonerlerin gözünde tam anlamıyla efsane bir seri. Star Wars karakterlerine farklı yaklaşımlar getiren bu serinin ağırlığı heykeller ama bende de var olan birkaç figürü de mevcut. O halde lafı fazla uzatmadan tüm zamanların en sevdiğim serilerinden birisi olan "Mythos" listemize göz atalım.

FSD'yi nasıl destekleriz: Kanalıma abone olur ve katıl butonu ile içeriklerimin devam etmesini sağlayabilirsiniz. Videoları beğenip, paylaşıp yorum yapar ve zili açarsanız çok mutlu olurum!

Şuralarda da varım:
Youtube & Twitch & Instagram & Facebook & Twitter | figurcununseyirdefteri

Boba Fett



Beni az çok tanıyanlar sanırım ilk sıraya Boba Fett'i yazacağımı da tahmin etmişlerdir diye düşünüyorum. Boba Fett, Mythos koleksiyonunda hem 1/6 ölçek figür hem de heykel olarak yer alıyor. Ben de 1/6 figürü mevcut ve bu yüzden çok mutluyum.

Fakat listeye Boba Fett heykel versiyonuyla giriyor. Zira modellemesi, boya işçiliği ve konseptiyle bunu fazlası ile hak ediyor. Özellikle boy işçiliğindeki detaylar, kirlenme ve bozulma efektleri başka bir hava katıyor. Tabii ki 1/6 figür versiyonu size sınırsız bir pozlama imkanı sunuyor olsa da 48.3 cm yüksekliğindeki heykelin odanızda yarattığı ambiyans bambaşka. İnanıyorum ki 2024 yılı içerisinde koleksiyonuma katmak için elimden geleni yapacağım bu güzelliği.

Darth Vader

Sanıyorum ki Lord Vader'ın en derbeder gözüktüğü heykel bu olabilir. Darth Vader'ı enkaz olmuş bir X-Wing motorunun üzerinde gördüğümüz bu heykelde Vader'ın üstü başı parçalanmış, savaştan yeni çıkmış bir şekilde görmekteyiz.

Maskeli ve açık yüzlü olmak üzere 2 adet değiştirilebilir kafa modellemesi olan Vader heykelinin Exclusive versiyonunda ise bu iki kafa modellemesine ek olarak bir de maskesinin sol göz kısmı parçalanmış bir kafa modellemesi ve değiştirilebilir alevli kılıç modellemesi gelmekte.

Şahsen alevli kılıç modellemesi biraz tuhaf kaçmış keza ışın kılıcı mantığına ters ama serinin kendisi böyle yorumlarla güzelleşiyor. Ek olarak pelerininin heykele kattığı dinamizm inanılmaz!

Asajj Ventress

Clone Wars dizisiyle birçok Star Wars severin beğenisini toplayan Asajj Ventress karakterinin şimdiye kadar çıkmış en iyi koleksiyon ürünü kesinlikle bu heykel.

Heykelin konsepti, modellemesi, sahip olduğu dinamizm ve özellikle base ile oluşturdukları inanılmaz hava gerçekten çok çekici. Asajj heykeli iki adet kafa modellemesine sahip. Benim tercihim cübbe tarzı kafa örtüsüne sahip modelleme. Ek olarak bir de çıplak haliyle gördüğümüz ikinci bir kafa modellemesi de var. Ventress, Dathomir temalı bir base ile gelmekte. Heykelden buram buram karanlık tarafın kokusunu alabilirsiniz.

Darth Maul

1999 yılında Episode I – The Phantom Menace filminin vizyona girmesiyle hayatımıza giren Darth Sidious'un ilk çırağı Darth Maul, Mythos serisi heykelinde de öfkesini sürdürüyor adeta.
İki adet değiştirilebilir kafa modellemesiyle gelen Maul'un kafa modellemelerinden biri "Clone Wars" dizisinden de hatırlayacağınız üzere boynuzlarının uzun olduğu haliyle modellenmiş. Diğeriyse ikonik görünüşünü yansıtıyor ki benim de tercihim bu şekilde olurdu. Boya işçiliği, modellemesi, dinamizmi gerçekten şahane. Bu seride zaten benim kötü diyebileceğim tek bir iş yok. Baktığımıza da Maul heykelinin base kısmının Coruscant'taki yıkılmış bir Palpatine heykeli şeklinde modellendiğini görüyoruz.

Obi-Wan Kenobi

Bu heykel Mythos serisinin ilk Obi-Wan heykeli değil fakat Clone Wars dönemindeki Obi-Wan'ın ilk heykeli. Heykelde Obi-Wan Kenobi'yi büyük ihtimalle Geonosis Savaşı'nda parçaladığı bir B-1 Super Battle Droid kalıntısının üstünde görmekteyiz.
İki adet kafa modellemesiyle gelen heykelin diğer kafa modellemesi ise Phase 1 Clone kaskı taktığı hali. Şunu da belirteyim ki heykeldeki pelerinin kenarlarında şekil verebilmenizi sağlayan teller mevcut. Ayrıca boya işçiliği de yakından incelendiğinde gerçekten mükemmel. Listeme girmeyi başardı kendisi.

Bonus: Gamorrean Executioner

Mythos serisindeki ana karakterlerin yanında Gamorrean Guard'ın heykelini de görmenizi istedim açıkçası çünkü gerçekten şahane bir heykel. Koleksiyonunuzun tam ortasında hayal edin, son derece heybetli bir poz, değil mi? Sert duruşunu ve anatomik olarak son derece kaslı vücudunu, dev baltasının arkasından sergiliyor yeşil oğlan. Modellemesini özellikle boya işçiliğine bayıldım. Bu arada iki farklı kafa modellemesine sahip olduğunu da söylemek isterim. Bir diğer kafa modellemesi hafif esner şekilde modellenmiş gibi geldi bana. Fırsatım olduğunda karşıma çıkarsa hiçbir şekilde hayır demem bu kötü çocuğa.
Ne yalan söyleyeyim Mythos serisindeki tüm ürünleri çok seviyorum. Yeterli bütçem ve zamanım olduğu taktirde hepsini toplamaya niyetim var. Önceliğim Boba Fett heykeli... Bakalım kahramanımız Ahmet Mythos serisini tamamlayabilecek mi? Güncellemeleri instragram hesabımdan takip edebilirsiniz. =)

Ayın incelemesi: Thor Unleashed

Çok açık söylemek istiyorum bu zamana kadar gördüğüm Thor heykelleri arasında açık ara en başarılı heykel Iron Studios'un elinden çıkan Thor Unleashed oldu kesinlikle. Seçilen konsepti, inanılmaz güzel modellemesi, nefis boya işçiliği ve malzeme kullanımı ile kesinlikle koleksiyona eklenmesi gereken bir parça olmuş. İncelemesini Youtube kanalımdan izleyebilirsiniz.

Ne aldık:
McFarlane – 1966 Batman Batcave
McFarlane ne yapıyor ne ediyor bir şekilde alışveriş sepetime giriyor. Amazon'da gezerken denk gelip indirime girdiğini gördüğüm, 1966 Batman dizi ve filminde kullanılan Batcave dioramasını koleksiyonuma kattım, gelmesini bekliyoruz.

Ne bekliyoruz:
Hot Toys –Batman (Modern Suit)
The Flash Movie
Şu hayattaki bir diğer dileğimin gerçekleşmesine çok az kaldı. Michael Keaton'ı bir kez daha Batman olarak görmek için o kadar çok totem yapmıştım ki haberi aldığımda sevinçten delirmiştim. Ben bu satırları yazarken Hot Toys da boş durmadı ve yakında izleyeceğimiz The Flash filminden Michael Keaton'ın hafif güncellenmiş Batman figürünü duyurdu. Heyecanla bekliyoruz!

◆ Ahmet Gezer

BOARD GAME TALK
ROLL THE DICE

Hogwarts Legacy bitmişken, yaşlanmış bir arkadaşı da bu sayfalara davet etmemiz gerektiğini hatırlattı bizlere!

Selamlar değerli Level okuru! Aradan geçen bunca zaman ve acıdan sonra kendimi normalden daha fazla yaşlanmış hissederek selamlıyorum sizleri bu ay. 6 Şubat felaketi eminim ki her birinizi derinden sarsmıştır ama bizzat yaşayan bir depremzede olarak beni sarsmakla kalmadı aşırı derecede de yıprattı. Ne olduğunu anlamadan doğup büyüdüğüm, evlendiğim, anne olduğum ve her bir sokağında ayrı anımın olduğu güzel memleketimi bırakıp ayrılmak zorunda kaldım ardımda. Bütün bunları geride bırakmak her ne kadar zor olsa da sonuç olarak başka bir şehirden, Ankara'dan yazıyorum sizlere bu ay. Sanıyorum uzun bir süre de bu böyle devam edecek. Bütün bu olanlara rağmen sizlerle yeniden bu sayfalarda buluşabilmemin ne kadar değerli ve mutluluk verici olduğunu da belirteyim. İyi ki varsınız Level ailesi.

Gerçekten yaşlandı mı?

Başlıkta bu ayki konuğumuzun yaşlandığını belirttim. Ama işin doğrusunu söylemek gerekirse aşırı derecede yaşlanmamış ve hala oynadıkça keyif veren bir yapıya sahip bu oyun. 7 seneyi dijital oyun tarafıyla kıyaslayarak haksız bir şekilde yaşlanmış bir oyun olduğu kanaatine varmışım. Çünkü hepiniz bilirsiniz teknolojik gelişmeler ve yeni nesil konsolların ve oyunların ortaya çıkışı dijital oyunlara hiç acımıyor. Yine de 2016 senesinde çıkış yapan birkaç dijital oyunu hatırıma getiriyorum da muhteşem bir seneymiş yahu. Overwatch, Doom, Titanfall 2, Dark Souls 3, Dishonored 2, Deus Ex: Mankind Divided... Daha niceleri, gerçekten güzel seneymiş. Şu an dahi bu saydığım oyunları-Overwatch hariç-büyük keyifle oynarım. O dönemde ise Harry Potter fazla revaçta bir marka değildi. Zaten ilginç bir şekilde Harry Potter hiçbir sene revaçta bir marka olamadı. Halbuki dikkatli bir inceleme ile sayısız oyuna sahip olabileceğimiz kendine özgü bir dünyaya sahip muhteşem bir evren. İsyanım var gerçekten bu duruma! Ancak buna rağmen 2016, şimdiye kadarki en güzel Harry Potter kutu oyunu ile bizi buluşturan sene oldu. Bahse konu oyunumuz Harry Potter: Hogwarts

Battle.

Oyunun yayımcısı The OP Games, sanıyorum birçoğunuza tanıdık bir firma olarak gelmeyecektir. Ancak firma, bilindik diğer firmalar kadar büyük bir kitleye hitap edemese de birkaç kayda değer oyunun yayımcılığını da yapmış durumda. Bunlardan bir tanesi sizlerin de yakından tanıdığı canımız ciğerimiz NeoTroy Games tarafından Türkçeleştirilen Bang kutu oyunu. Bunun yanı sıra firmanın, The Batman: Who Laughs Rising, Avatar: The Last Airbender Fire Nation Rising ve Bob's Burgers: Belcher Family Food Fight gibi popüler kültürü temel alan ve ortalamanın üzerinde oyunları da mevcut.

Tasarım ve oynanış mekanikleri

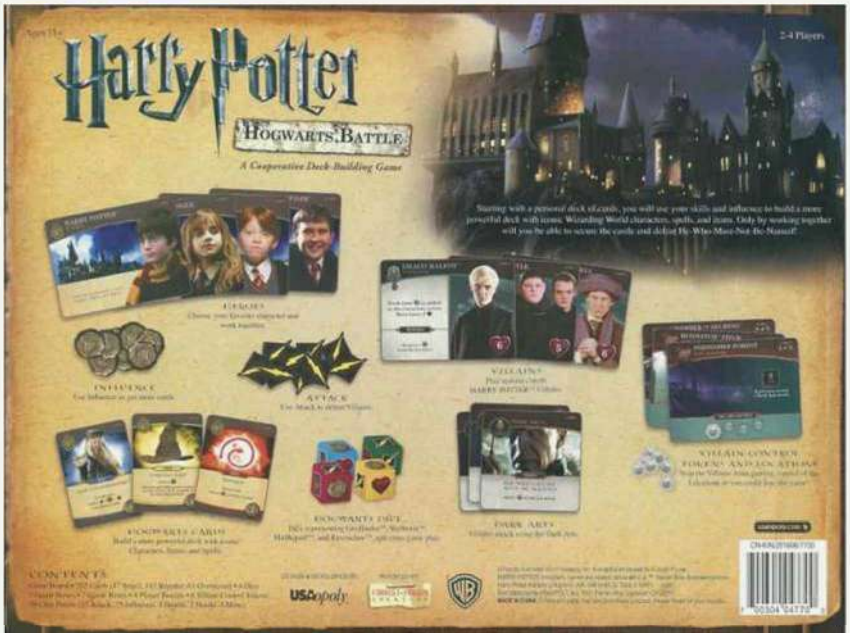
Harry Potter: Hogwarts Battle, adından da anlaşılacağı üzere Hogwarts'ta kendi kahramanlarımızı güçlendirerek savaştığımız bir oyun. Kooperatif bir kart oyunu olarak öne çıkan HP: HB, 2-4 kişi ile oynanabiliyor. Kooperatif bir oyun olması nedeniyle oyuncular, birbirleri ile mücadele etmek yerine el ele

vererek oyunun düşmanlarına karşı mücadele ediyor. Oynanabilir karakterler ise Harry, Hermione, Ron ve Neville. Açıkçası bence evrenin önemli karakterlerinden olmasına rağmen pek de değer görmeyen Neville'in burada kendisine kahraman olarak yer bulması iyi bir gelişme.

Oyundaki ana amacımız Hogwarts'ın çeşitli alanlarında düşmanlara karşı mücadele ederek okulu savunmamız. Bunu yaparken de her biri birbirinden farklı 7 oyun destesini kullanıyoruz. Bu 7 deste kitaplarda geçen 7 seneyi içeriyor. Bu destelerden başka her bir kahramanın kendine ait bir destesi, oyun süresince bize yardımcı olacak müttefik, eşya ve büyü kartları, karanlık sanatlar kartları ve düşman kartları ile tüm kart desteleri tamamlanıyor.

Tasarımsal olarak incelendiğinde kartlardaki çizimler doğrudan filmlerdeki fotoğraflardan alınma. Bana sorarsanız bu biraz işin kolayına kaçmak oluyor. Güzel bir markanın oyununu yapıyorsanız bence iyi bir görsel tasarımcı ile çalışarak kendi çizimlerinizi oluşturmanız oyunun daha güzel görünmesini sağlayacaktır. Tam aksini düşünerek filmleri sevenler hedeflenmiş de olabilir ancak bence olması gereken bu değildi. Öte yandan kutu tasarımının gayet hoş olduğunu da belirtebilirim. Kartlarda kolaya kaçan tasarımcı kutunun tasarımında tam aksine orijinal bir şeyler ortaya koyabilmiş. Bir sandığı andıran tasarım gayet başarılı. Bir koleksiyoner olarak kütüphanenizde diğer oyunlarınızın yanında gayet şık duracağına emin olabilirsiniz. Yiğidi öldür hakkını yeme!

Oynanış tarafında ise oyun size oldukça yardımcı oluyor. Oyuncular sıra tabanlı bir oynanışla ilerliyorlar. Sırası gelen oyuncunun ise yapacağı aksiyonlar oyun matı üzerinde mevcut ve bu sırayı takip ederek oynuyorsunuz. Kolaylaştırıcı bir unsur olduğu için oyuna daha fazla odaklanarak aldığınız keyfin artmasını sağlıyor. Yapacağınız tüm aksiyonları tamamladıktan sonra sıra bir sonraki oyuncuya geçiyor. Oyun matında her bir kahramanın can puanı da bulunuyor. Bu can puanı karşınızdaki düşmanın yeteneğine göre 10'dan geriye düşüyor ve tahmin edeceğiniz üzere 0 olmamasına uğraşıyorsunuz. Oynanılan kartlar ile can puanınız sürekli olarak yukarı ve aşağı yönde değişiyor. Stabil bir düşüş yok.



Son karar

HP: HB, aradan geçen bunca zamana rağmen hala oynanabilir ve ne yazık ki daha iyisi gelene kadar da oynanabilecek en iyi kutulu Harry Potter oyunu. Hem bunca zaman sonra inceledikten sonra fark ettim ki yapımcı ekip oyunlarını çeşitli ek paketlerle güncellemeye devam etmişler. Bunlardan en kayda değer olanlarından ilki 2017 senesinde çıkan The Monster Box of Monsters Expansion. Bu genişleme paketinde Luna Lovegood da oynanabilir bir kahraman olarak geliyor ve sizi Unutulmuş Orman'da bambaşka bir maceraya çıkarıyor. Öteki büyük genişleme paketi ise 2020 senesinde çıkan The Charms and Potions. Bu genişlemede ise Ginny oynanabilir bir kahraman olarak yer alıyor ve oyununuza yeni yetenek güçleri ve düşmanlar ekleniyor. Neredeyse her kutulu oyunu alabileceğimiz Amazon üzerinden sipariş edebileceğiniz oyunun fiyat etiketi $50. Bu fiyatın aşırı yüksek olduğunu kabul ederek almak için yaklaşık yarı yarıya fiyat indiriminin olduğu zamanları beklemenizi tavsiye ederim.

Bu aylık da benden bu kadar değerli Level okuru. Umuyorum bu yaşadıklarımız son olur ve artık ülke olarak ders çıkarabilmiş oluruz. Yeniden mutlu ve umutlu günlere. Kendinize çok iyi bakın.

◆ **İmge Melisa Şatlı**

BENİ ESKİDEN BİR KIZ ÇOK ÜZDÜ

CEM ŞANCI

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sanci

Gözden kaçan veya unutulan, ölümsüz oyunlar

Video oyunlarının altın çağını yaşıyorken, dikkatimizden kaçan ya da artık çaresizliğimizden kabullenmek zorunda kaldığımız acı bir gerçek var. Bazı çok harika oyunlar, oyun piyasasındaki parlak reklamların ve neon ışıklarının arasında gözden kaçıyor, hak ettiği ilgiyi bulamadan unutulup gidebiliyor. Çoğu oyun severin, belki hayatı boyunca en sevdiği ilk 5-10 oyun arasına girebilecek ayarda çok etkileyici oyunları, dev oyun şirketlerinin ağır reklam kampanyaları arasında kaybediyoruz.

Özellikle YouTube ve Twitch gibi sosyal medya platformları, video oyun incelemeleri yapan oyun kanalları ile dolu ve yeni bir oyun piyasaya çıktığında çok takipçili bu kanallarda, aynı oyun için birbirine benzer "övgüler" yapıldığına çok sık şahit olabiliyoruz. Bunun nedeni, pek çok oyun videosu kanalının, para kazanabilmek için, "oyun pazarlaması" yapan şirketlerle düzenli "reklam" iş birliği içinde hareket etmeleri. Kanallar, o tanıtım şirketlerinden gelen "oyun tanıtım isteklerine" cevap vererek gönderilen oyunu tanıtmak ve "övmek" zorunda oluyorlar. Bazı oyunlar için tanıtım firması, belirli ifadelerin kullanılmasını, belirli vurguların yapılmasını istiyor. Bu kriterlere uyan "övgü dolu" bir oyun videosu hazırlayan kanal da tanıtım firmasından parasını alıyor.

Sürekli ve çok sayıda yeni oyun yayınlandığı için, oyun yayıncıları da bu oyun enflasyonu içinde görünür olabilmek amacıyla sosyal medyadaki oyun kanallarında ücretli tanıtım yapmak zorunda kalıyor.

Hatta çoğu bağımsız yapımcı, oyununu duyurduğu anda, bu "tanıtım şirketleri" yapımcıları e-posta bombardımanına tutuyor. Bu e-postalarda özet olarak, oyunuzu tanıtmak için bizimle çalışın, şu kadar ücrete bu kadar tanıtım yapabilirsiniz, şu kadar seyircisi olan sosyal medya kanallarında oyununuzu oynatıp övgü dolu yorumlar yaptırarak satışlarınızı artırabiliriz benzeri teklifler yapılıyor.

Daha profesyonel oyun stüdyoları ise uzun süreli beraber çalıştığı reklam şirketleri ile sosyal medyadaki bu "influencer" arkadaşların kanallarında oyunlarını oynatıyorlar. Bir çoğunuz kendi başınıza bir oyun hazırlasanız, dünyanın en güzel oyununu da yapsanız, bu "influencer" kanallarında eğer reklam videolarından kalan boş zaman yoksa, oyun yorumcusu arkadaşlar oyununuzu merak edip de bakmak için bile bilgisayarlarına indirmiyorlar. Video oyun dünyasının altın çağının acı gerçeği bu. 30 seneye yakındır LEVEL'da oyun incelemesi yaparken, tanıtacak oyun bulmakta zorluk çektiğimiz zamanlar olduğunu hatırlarım. Zira koca bir ay boyunca piyasaya çıkan yeni oyun sayısı bazen derginin sayfalarını doldurmak için yeterli olmayabiliyordu.

İşte bu atmosferde bazı çok değerli oyunların gerçekten gözden kaçtığını, fark edilmediğini, çok az sayıda oyuncuya ulaştığını görebiliyoruz. Bu elbette, video oyun pazarının çok büyümesinin kaçınılmaz bir yan etkisi. Video oyunlarını dev etkisini ve dünyaca kabulünü, yarattığı dev piyasayı artık geri döndüremeyiz, zaten bunu da istemiyoruz. Ama oyuncular olarak, "kanalıma hoş geldiniz" ile başlayan bu "reklamların" kurbanı olmamak için bilinçli olmak bizim elimizde. Her "övülen" oyuna inanmadan, kendi araştırmamızı dikkatli yaparak, "gözden kaçmış gizli hazineleri" de bulmak için özen göstererek oyun deneyimlerimizden çok daha fazla keyif almayı başarabiliriz.

BİR SONRAKİ DÜNYA

DR. ERTUĞRUL SÜNGÜ

sungu.ertugrul@gmail.com ertugrulsungu

Eski yeni

Dergiye o kadar uzun süredir yazıyorum ki hem Diablo III hem de Diablo IV yazılarını yazma şansım oldu. Üçüncü oyunu çok hızlı bir şekilde uykusuz kalarak bitirip akabinde de dergi sonuna yetiştirmek için gerçekten de canım çıkmıştı. Kısa sürede yazdığım için sonradan beğenmediğim bazı noktaları ne yazık ki dile getirememiştim ama geçen zaman içerisinde oyun kendisini öylesine yok etti ki benim ne dediğimin bir anlamı zaten kalmadı. Tabii Diablo II gibi bir oyun üzerine üçüncü oyununu yapmak çok zor bir iş en sevdiğim okur. Yani konu Diablo değil tabii; böylesine bir türü yaratan ve peşinde milyonları koşturmayı başaran, akabinde de oyun dünyasında o ya da bu şekilde bilinir olan bir üretimde bulunduktan sonra, bu oyunun yenisini yapmak bir hayli zor. Hatta tarih bize gösteriyor ki bazıları için çok ama çok yanlış.

Nitekim Diablo III birçok anlamda Diablo II'nin yanına bile yaklaşamasa ve çoktan unutulup gitmiş olsa da Diablo IV, özellikle Immortal ile mobil dünyaya olan açlığını da dindirdikten sonra birçok anlamda "aranan" oyun olma özelliğine sahip. Diablo'nun yarattığı hack & slash oyun alt türü geçen yıllar içerisinde farklı markalarla da kendisini gösterdi. Zaman içerisinde bu türde bolca oyun oynadık ama sanıyorum en çok akılda kalan Path of Exile oldu. Haziran ayı içerisinde ikinci oyunun çıkış tarihini açıklayacak olan yapımın da kendisine has muazzam bir kitlesi bulunuyor. Çok daha bitmeyen, yeteneklerin çok daha imkansıza ulaştığı, sürekli patchlerle farklı içeriklere kavuşan bu yapım, benim asla ilgimi çekmeyi başaramadı. İşte bu nokta da sanıyorum Blizzard'ın son 15 yılda kendi isteği ile bile yok edemediği, dünya ve karakter yaratımı konusu devreye giriyor. Yaklaşık on sayfa kadar yazdığım Diablo IV yazımda genel olarak bahsettiğim Diablo dünyası, gerçekten de kendisine ait bir temaya ve dolaylı olarak atmosfere sahip. İkinci oyunun kendisine has yaratılan karanlığı ve hikaye ile birlikte getirdiği umutsuzluğu, sanıyorum hiçbir hack & slash oyunda bulunmuyor. Üçüncü oyunda zerre kadar hissedilmeyen bu durum, dördüncü oyunla birlikte yeniden karşımıza çıkmayı başarmış. Burada da devreye mekan tasarımları giriyor. Kendi öğrencilerimde de gördüğüm en önemli problemlerden bir tanesi, oyunlar için mekan tasarlamak ki aslında en iyi yapılması gereken, kötü yapıldığı taktirde bir patch ile düzenlenemeyecek bir şeyden bahsediyorum. Diablo II bunu dönemi için harika şekilde yapmıştı.

Dördüncü oyunsa kullandığı mimari estetiği, oyunun hemen her yanına yansıtmayı başarmış. ACT'lerin birbirinden bağımsız olmaması ve dünyanın bir bütün olması da oyuncu üzerinde akıl almaz bir "inanılırlık" hissiyatı yaşatmayı başarıyor. Girilen zindanlardaki derinlik ve giderek daha karanlığa gitme, dönüşü olmayan bir sıkışma hissiyatı oyuncunun her yanını sarmayı başarıyor. Müzikler de cabası! Yine üçüncü oyunda bir anlamda "ıskalanan" müzikler, dördüncü oyunla birlikte izometrik kamera kullanılan bir oyunda oyuncuyu daha fazla nasıl oyuna dahil edilebileceğini harika şekilde gözler önüne seriyor. Unutmamak gerekiyor ki bir oyunun içerisine dalmak, onu sadece oynamaktan çok daha farklı bir hissiyat. Bu hissiyatı uzun herhangi bir hack & slash oyunda ufacık bile yaşayamıyordum. Demem o ki oyunu defalarca oynanması, karakterler kasılması, farklı eşyalar elde etmek bir yana, bir oyuna nasıl bir atmosfer eklenir, bu atmosfer ne şekilde oyuncu ve oyun teması üzerinden bir bağ yaratır, bence Diablo IV harika bir ders niteliğinde olmuş en sevdiğim okur. Oyunu beğenirsin, beğenmezsin o senin vereceğin karar ama mekan ve tasarım başlığı için derslerde anlatılacak bir yapım olduğunu net bir şekilde söyleyebilirim.

EJDERHANIN İNİ

BURAK AKMENEK

burak@fragtist.com DeusDominorum

Oyun mu yapmak istiyorsunuz?

Şöyle bir hayalim var. Bir gün üniversitede derse verirsem öğrencilerime şunu soracağım: Sizce oyun yapmanın en zor kısmı nedir?

Onlardan cevaplar gelecek: En iyi hikayeyi bulmak, oyun platformuna/motoruna karar vermek, popüler türü bulmak, gerçeğe en yakın işi çıkartmak vs. Cevapları tek tek dinleyeceğim ve sonra onlara şu cevabı vereceğim: Oyun yapmanın en zor kısmı insan idaresi ve finans yönetimidir.

Yani aslına bakarsanız oyun yapmak için yola çıktığınızda hiç hesaba katmadığınız konu sizin en büyük baş belanız olacaktır. Kendinizi bir anda bir ana okulundaki öğretmen gibi bulabilirsiniz. O karmaşık kodları yazan "koca koca" adamların "ama örtmenim Ali saçımı çekti" gibi şikayetlerle size geldiğini göreceksiniz. Ya da projede "şu kısmı bu tasarımı temel alarak yapacağız" diye on defa demenize rağmen "öyle konuşmuştuk ama ben şöyle yaptım bence daha güzel oldu" diyerek karşınıza çıkacaklar. Değerleri atıyorum şimdi "İyi de babacım o tasarım 5000 tane işi ve kodu etkiliyor. Sen onu öyle yaparak projeyi iki hafta öteye attın ve bununda bize maliyeti haftalık 200.000 TL" diyeceksiniz. Eski kodları da projeden sildiği için geri dönemediğinizden ötürü oturup bu konuyu çözeceksiniz. Arada tüm projeyi yürüttüğünüz online iş takip sistemi ve proje birleştirmede kullandığınız sistem üzerine ilk gün ve sonrasında defalarca verdiğiniz eğitim, sanki hiç verilmemiş gibi 15 personelin hepsi sizden tek tek kendi sorununu çözmenizi isteyecek ve bu sorunu çözseniz bile defalarca tekrarlamaya devam edecekler. 2-3 yaşındaki çocuğa çorabını giymeyi bir defa öğrettikten sonra o size bir daha sormaz ama bu adamlar her sorunda Google kullanmak yerine gelip sizden sorunu çözmenizi isteyecek. Bunun için bir zaman kısıtı da gözetmeyecekler. Gece 23:00 de telefonunuz çalacak ya da Discord'dan sizi dürtecekler. Ha arada sizin de yapmanız gereken kendi işleriniz olacak tabii. Proje sizin yüzünüzden gecikmesin diye onlarla uğraşırken sosyal yaşam, gece gündüz döngüsü zırtlayacak ve ta taaaa, bir bakmışınız sağlık elden gitmiş.

Tabii tüm bu gecikmeler de sizin bütçenizi alt üst ettiğinden, eğer yatırımcınız iyi ve destek veren bir mentor değilse, işler iyice sarpa saracak ve belki de batacaksınız.

Peki bu ana okulundan nasıl çıkılır? Açıkçası her gün kontrol ve problemlerin anında çözümü, ayrıca öngörülen bütçeyi her zaman ikiyle çarpmak sizi kurtuluşunuz olacaktır. Ekiple her gün toplantı yapın. Konuşacak bir şey olmasa da toplanın. Toplantılar 30 dakikayı geçmesin. Konular üzerinden geçin ve devam edin. Ayrıca genel çözüm makaleleri oluşturun ve bunları ekiple paylaşın. Okumayacaklar ama en azından okumadıkları için utanacaklardır. Bütçe içinse her zaman alternatif arayın. Asla işinizin üstüne yatmayın.

Diablo IV

Siz bu satırları okurken ben Diablo IV'de 4. kez karakter kasıyor olacağım. Testlerde iki defa level 20 bir defa da erken erişimde level 50 karakter yaptığımı düşünürseniz, hikayenin tüm sürprizlerinden uzakta çatır çatır maksimum level'a ulaşmaya çalışacağım. Bunun için iksirlerimi acımadan kullanacağım. Diablo IV'ün bence Türkiye'deki en iyi ve kaliteli klanındaki arkadaşlarımla beraber oynayacağım. Necromancerla hikayeyi hızlıca bitirip muhtemelen sonrasında rogue kasacağım. Yıllardır şu oyunu bekliyoruz. Hevesimi önceden aldım ama multiplayer adamı olarak oyunu bir kez daha çatır çatır ezeceğim. Sanctuary'de görüşmek üzere!

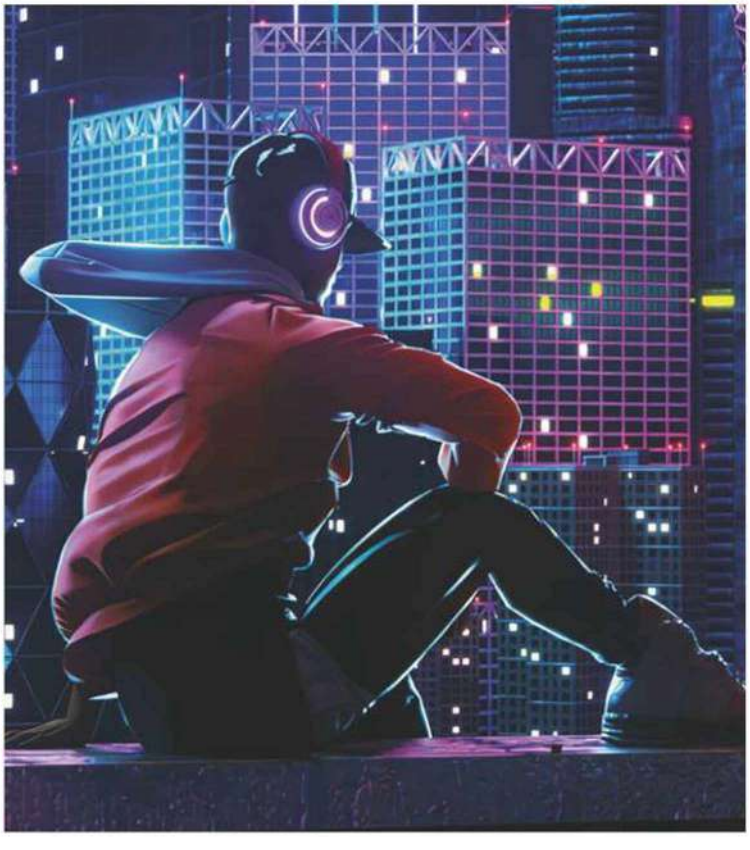
BİZ BİLİYORUZ DA MI OYNUYORUZ?

CEYDA DOĞAN KARAŞ

ceydadogankaras@gmail.com cepejderi

Şu beyni az salmak lazım arada

Gündemden hepimizin haberi var değil mi? Ekstra gerginliklere çok da bulaşmaya gerek yok bu noktada aslında. Nereye gideceğiz, durum ne olacak falan artık iyice salmış durumdayız. Ne yaparsak yapalım, artık hepinizin benzer cümleler kurduğunuzdan adım gibi eminim. Özne kısmını size bırakıyorum zaten. Yok abicim, olmuyor işte, biz ne yapalım daha. Nöbet bile tuttuk, yine olmadı. Bak durup dururken atarlandım yine, oysa başka şeyler yazmaya gelmiştim ben buraya. *Yazar derin bir nefes alır ve sakince gülümserken klavyesinde parmakları dans etmeye devam eder*

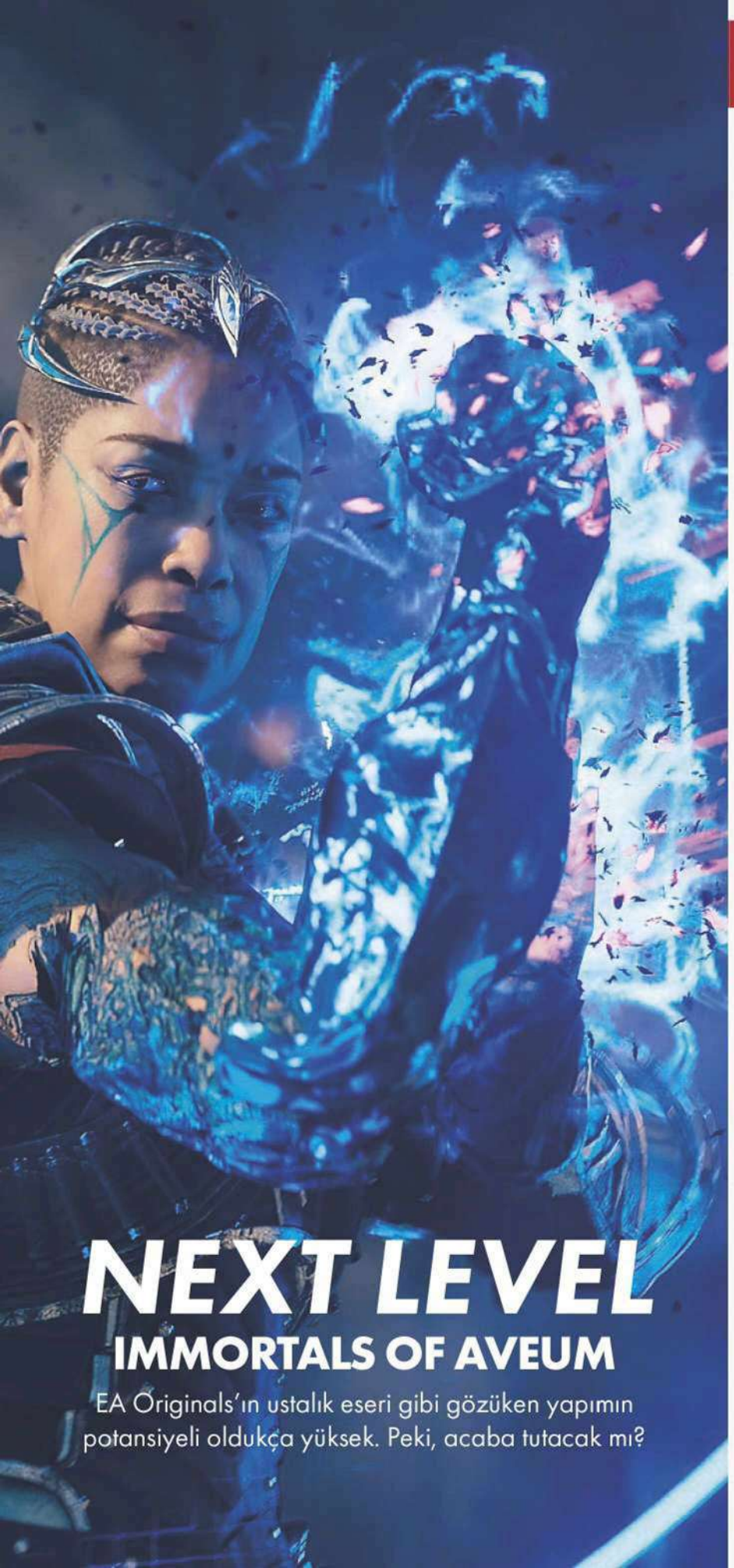


Düşünmeye biraz ara verip kendinizi ödüllendirme vakti geldi. Nasıl mı? Çok basit. Düzenli bir işiniz varsa önceliğinizin nereye kayacağı belli canlarım. Şu an önceliğimiz hayatta kalmak veya en azından denemek zaten. Tatlı beyninizi düzene sokmak alabileceğiniz en önemli aksiyon şu noktada. Başka türlü akıl sağlığınızı korumanız neredeyse imkansız.

Günlük yapılacakları temizinden sıralıyorum, sabah güzel bir kahvaltı, elinize alıyorsunuz çayınızı/kahvenizi işinize odaklanıyorsunuz. İş yaparken sosyal medyadan maksimum uzak kalıyorsunuz, illa gireceksiniz eğlenceli kısa videolara odaklanıyorsunuz, ya da 30 dakikalık molalarda basit kafanızı rahatlatacak oyunlar oynuyorsunuz. İş stresi, kolay bir şey değil eminim. Tabii iş arayıp dileğinizi bulamamak da ayrı stres, işsizlik daha büyük stres. Her şey stres zaten bu ülkede. O yüzden olabildiğince kendimizi suyun üzerinde tutabilmek için iyi şeylere odaklanmak başka çaremiz yok.

Neyse... İşimiz gücümüz bitti, gün oldukça yoğun ve stresliydi ya da belki de fazla boştu. Evdeyiz, bacaklar uzatılıyor, rahatlıyoruz, güzelinden bir akşam yemeği. Ve yemek yerken olabildiğince tatlı bir dizi veya film izliyoruz. Böylece kafa biraz daha boşalıyor. Eğer yalnız değilseniz, işte o zaman daha da şanslısınız. Beraber bir dizi takibine başlama vaktiniz gelmiştir. Her gün bir iki bölüm birileriyle dizi izleme keyfi pek tatlı gelir ancak unutmayın ki kimi zaman yalnız da kalmalısınız. En azından ben bunun doğru olduğunu düşünüyorum. Sürekli beyni meşgul tutmaya çalışmak, sizi sorunlardan uzaklaştırmaz, sadece geciktirir... Gecikme yaşatmak yerine çözüm odaklı olmaya öncelik vermelisiniz. Derin nefes, korkmak yok, her şey yoluna girecek. Dizimizi/filmimizi izledik, o zaman biraz oyun oynayalım. Bu aralar özellikle rekabet konusunda sınırlarınızı zorlayacak oyunlar yerine, hikaye odaklı oyunlara yönelebilirsiniz. 2 saatlik rahatlama seansı gibi. Zaten zaman geçerken bir bakmışsınız uyumanız gereken saate 1-2 saat kalmış.

İşte tam bu noktada ruhunuzu beslemeyi de unutmayın. Müzik... Arkadaşlar bazılarınız bunu hafife alıyor biliyorum ancak inanın yatmadan önce veya gün içerisinde dinlediğiniz müzikler, ruh halinizi inanılmaz etkiliyor. Buna kitap okumak da dahil. Ben şahsen ikisini de yıllardır hayatımdan eksik etmiyorum. Pozitif enerjinizi korumanız için kendinize zaman ayırmanız, gerçekten çok önemli.



NEXT LEVEL

IMMORTALS OF AVEUM

EA Originals'ın ustalık eseri gibi gözüken yapımın potansiyeli oldukça yüksek. Peki, acaba tutacak mı?

LEVEL

#308 Haziran / Temmuz 2023

YAYINCI
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)
Gökhun Sungurtekin

YAYIN KURULU
Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR
Ahmet Gezer
Ahmet Rıdvan Potur
Ayça Zaman
Burak Güven Akmenek
Bülent Gürler
Ceyda Doğan Karaş
Enes Özdemir
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Burak Emanet
Ertuğrul Süngü
Hakan Orkan
Hasan Elmaz Öfke
İlker Karaş
İmge Melisa Şatlı
Mahmut Karslıoğlu
Mehmet Nalçakan
Merve Çay
Metehan İğneci
Nevra İlhan
Nurettin Tan
Olca Karasoy Moral
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Şeymanur Özgür
Talha Şahin
Tolga Yüksel
Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 577 31 56
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM
Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtulmuş
Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Dijital İçerik Direktörü: Eren Demir

REKLAM ve ETKİNLİK GRUP BAŞKANI
Ali Erman İleri

REKLAM
Reklam Grup Başkan Yardımcısı Seda Erdoğan Dal, Işıl Baysal Turan
Satış Koordinatörü Burcu Acavut, Burcu Kevser Karaçam
Satış Müdürü Mürvet Yılmaz

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka **Tel:** 0 212 336 53 61 - 62

Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü Aysel Şener
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 75

Bölgeler Reklam Müdürü Hülya Erdoğan
Tel: 0 212 336 53 72

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkçıoğlu
Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey
Tel: 0 312 577 31 56

ETKİNLİK ve MARKA YÖNETİMİ
Etkinlik ve Proje Koordinatörü NİHAL AYAN nayan@doganburda.com

REZERVASYON
Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 32 00
Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 • **Fax:** (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr
Sertifika No: 42716
Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Ulusal süreli, iki ayda bir

FIPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Çalışma saatleri: Her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

www.kisbahcesi.com

ETA
The Original Conservatory

www.etakisbahcesi.com
(216) 660 01 01

ALMAN & İNGİLİZ KIŞ BAHÇELERİ

Bahçe keyfini dört mevsim yaşayın!

OYUN KEYFİNİ KATLAYAN
FİBER GÜÇLÜ KAMPANYA GAMEON'DA!

Hızı ve ayrıcalıklarıyla oyun keyfini katlayan fiber internetin GAMEON'da!

1000 Mbps'ye varan
FİBER HIZ SEÇENEKLERİ

playstore
200 TL CÜZDAN KODU

HOŞ GELDİN İNDİRİMİ
400 TL*

184 TL'DEN
BAŞLAYAN
FİYATLARLA

Oyununa güç katacak 1000 Mpbs'ye varan fiber hız seçenekleri, ayda 184 TL'den başlayan fiyatlarla Gamer Kampanyası'nda. Üstelik aramıza katılmana özel 200 TL Playstore Cüzdan Kodu da GAMEON'dan sana hediye! Ayrıca Türk Telekom'a geçişine özel 400TL "Hoş Geldin İndirimi" de seni bekliyor.

Yeni gelen bireysel abonelere, 24 ay sözünüze
ilk 12 ay geçerli aylık fiyattır. 2.12 ayda 224 TL/Ay olacaktır.
Yalın internet hizmetinde geçerlidir.

31.03.2023'e kadar yalın internet hizmetinde 20Mbps'ye kadar limitsiz pakette geçerli fiyattır. Diğer hız ve erişim türlerinde fiyatlar değişebilmektedir. Modem ücretlidir. Hız, bağlantı yeri ve cihaz gibi unsurlara bağlı olarak değişiklik gösterebilir. Damga vergisi yansıtılır. . www.playstore.com üzerinde geçerli 200 TL değerinde Playstore Cüzdan kodu sunulur. İlgili fayda müşterilere tek sms aracılığıyla tek kod olarak gönderilecek olup, müşteri www.playstore.com üzerinden tek seferde kullanabilir. Hoş geldin indiriminden diğer internet servis sağlayıcıdaki aboneliğini iptal ederek Türk Telekom abonesi olanlar, aktivasyon tarihinden en fazla 2 ay önceki diğer firmalardaki son faturasını evraktakip@turktelekom.com.tr adresine hizmet numarası, ad-soyad ve cep telefonu ile 60 gün içinde mail atmaları halinde yararlanabilmektedir. Sağlanacak indirim aylık 100 TL olacak şekilde ve toplamda 400 TL'ye kadar faturaya yansıtılır. İptalde cayma bedeli faturalandırılır. Taahhüt bitiminde güncel fiyatlar uygulanır. Evde internet hizmetleri TTNET A.Ş. tarafından Türk Telekom altyapısı ile sunulmaktadır. Ayrıntılı bilgi için: www.turktelekom.com.tr ve 444 1 444

playstore | GAME ON Türk Telekom

BABALAR GÜNÜ

- HEDİYE REHBERİ -

HEPSİNİN YERİ AYRI
İKONİK BABALAR

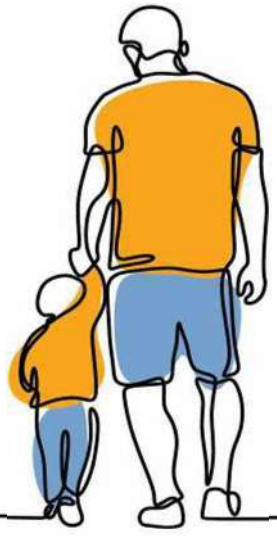
Maceraseverlere
FARKLI ROTALAR

En büyük destek

SPORTİF - BAKIMLI - ŞIK - GEZGİN -TEKNO
HER ZEVKE ÖZEL HEDİYE ÖNERİLERİ

ALTINYILDIZ CLASSICS
CARDFINANS
maximum
VADE FARKSIZ
6 TAKSİT

ANI YAŞAYIN...



Amerikalı bir babanın 6 çocuğunu tek başına büyütmesinden ilhamla doğan Babalar Günü, Türkiye'de de her geçen yıl daha büyük bir anlamla kutlanıyor. Hızlı bir tempoya sahip yaşam koşturmasında bizler için birçok fedakarlık yapan babalarımızın kıymetini, daha iyi anlayabiliyoruz. Özellikle pandemi sonrası her günün ne kadar kıymetli olduğu, tartışılmaz bir gerçek. Değerli babalarınıza bu Babalar Günü'nde duygularınızı sadece söz ve davranışlarınızla değil, hobileri ve ilgi alanlarını dikkate alarak hayatında olmasını istedikleri küçük hediyelerle de gösterin. Yüzlerinde yaratacağınız gülümseme ve mutluluk ile yaşı kaç olursa olsun babanızın hayatınızda ne kadar önemli bir yere sahip olduğunu hatırlatma şansına sahip olacaksınız.

Babalar Günü'ne özel olarak sportif, dekorasyona meraklı, outdoor sporlardan hoşlanan, bakımına düşkün, modayı yakından takip eden, kısacası farklı zevklere sahip tüm babalar için pek çok seçeneği bir araya getirdik. Hediyenizi seçmeden önce önerilerimize göz atmayı unutmayın. Babanız anılara önem veriyorsa hediyenizle vermek üzere bir kart ya da birlikte çekilmiş fotoğrafınızın olduğu bir çerçeve hazırlamanız da onu çok mutlu edecektir!

BABANIZA ÖZEL...

CASA DORA (EVİDEA)

HUGO BOSS (BOYNER)

D'S DAMAT

AVVA

ALTINYILDIZ CLASSICS

DIESEL (SAAT&SAAT)

YAYIN YÖNETİM DANIŞMANI
Ferhan Kaya

YAYIN YÖNETMENİ
Ceyda Günsür

GÖRSEL YÖNETMEN
Canan Yüksek

HAZIRLAYANLAR
Baran Alışkan
Simay Engür

DUNLOP (SPX) TENİS RAKETİ, ₺4799.99

NIKE (SPORTIVE) YOGA MATI, ₺3799.90

PUMA (SPORTIVE) BASKETBOL ŞORTU, ₺2100

UNDER ARMOUR AĞIRLIK KALDIRMA ELDİVENİ, ₺870

David Beckham, Romeo Beckham

ENERJİSİ SONSUZ

Hayatın yüküyle birlikte spor salonundaki ağırlıkları kaldıran ve hem her derdinize hem de sağlığı için kilometrelerce koşan tüm babalar için bir liste hazırladık. Onların gücüne güç katacak hediyelerle, motivasyonlarını zirveye çıkarıyoruz!

FAKİR HAUSGERÄTE SMOOTHIE BLENDER, ₺1649

CORENGTH (DECATHLON) 20 KG DAMBIL SETİ, ₺1750

HUMMEL (FLO) SPOR ÇANTASI, ₺539.95

TWIGY TERLİK, ₺249.90

H&M KOŞU ŞORTU, ₺459.99

AMAZFIT (SAAT&SAAT) AKILLI SAAT, ₺2199

ADIDAS KRAMPON, ₺6499

REEBOK (FLO) FITNESS AYAKKABISI, ₺2799.99

ASICS (SPORTIVE) KOŞU AYAKKABISI, ₺4499

AVVA

LAMY DOLMA KALEM SETİ, ₺1684

CALVIN KLEIN (BOYNER) LAPTOP ÇANTASI, ₺2249

NISA LUCE (EVİDEA) MASA LAMBASI, ₺224.91

BROOKS BROTHERS GÖMLEK, ₺3295

FAKİR HAUSGERÄTE ÇAY MAKİNESİ, ₺2749

BAMBUM 4'LÜ KUPA SETİ, ₺349.90

SEVGİ EMEKTİ

Sevgi mesaisi hiç bitmeyen babalara, ofiste geçen yorucu saatlerinde de 'hep yanındayım' diyoruz!

ALTINYILDIZ CLASSICS TAKIM, ₺5499.99

GUESS (BOYNER) SAAT, ₺4460

PHILIPS FİLTRE KAHVE MAKİNESİ, ₺1329

VANS (SPORTIVE) SPOR AYAKKABI, ₺1329

DERİMOD EVRAK ÇANTASI, ₺1499.99

AVVA SNEAKER, ₺1195.99

POLARIS (FLO) AYAKKABI, ₺749.99

Babalar Günü'nde hediye arama!

Kripto para dünyasında **benzersiz ve yenilikçi ürünler Bitlo'da!**

Hediye Kartı

Bitlo Hediye Kartı oluştur, gönder, babana ilk kripto parasını hediye et. Geleceğin dünyasına birlikte adım atın!

Keşfet!

Sepet Token

Kripto para seçmekte zorlanıyor musun? Babana içeriğini Bitlo uzmanlarının oluşturduğu sepet token'lardan hediye et, tek token'la bütün bir portföye sahip olsun!

Keşfet!

Kripto Emtia

Daha yavaş bir geçiş için babana GRAMG, GRAMS, GRAMP token'lar ile kripto altın, kripto gümüş, kripto platin hediye edebilirsin!

Keşfet!

QR kodu okut, Bitlo'ya üye ol!

Available on the App Store

GET IT ON Google Play

0850 532 68 40

bitlo

Brad Pitt, Pax Thien Jolie-Pitt, Shiloh Nouvel Jolie-Pitt, Maddox Jolie-Pitt

ÇOK HAVALI

Tarzlarıyla her zaman bir adım önde ve cesaretimizi tazeleyen güvenleriyle her daim yanımızdalar. Şıklığın kurallarını yazan, karizmatik babaları seviyoruz!

MASSIMO DUTTI BLAZER, ₺4799

ATELIER REBUL PARFÜM, ₺2750

ALTINYILDIZ CLASSICS POLO YAKA TİŞÖRT, ₺799.99

BROOKS BROTHERS
HIRKA, ₺4300

FABRİKA (BOYNER) GÖMLEK,
₺549.95

U.S. POLO
ASSN.
(BOYNER)
PANTOLON,
₺739.15

BROOKS
BROTHERS
ÇANTA,
₺5850

AVVA
PARFÜM&CÜZDAN
SETİ, ₺549.99

BEGUM KHAN (BEYMEN)
KOL DÜĞMESİ,₺ 9450

RAYMOND WEIL
(SAAT&SAAT)
SAAT, ₺19.740

DERİMOD ÇANTA,
₺799.99

DOCKERS (BOYNER) GÖMLEK,
₺799.95

LUMBERJACK KEMER,
₺179.99

SNOB MILANO
(VAKKORAMA) GÜNEŞ
GÖZLÜĞÜ, ₺9995

İNCİ (FLO) AYAKKABI,
₺1699.99

AVVA BİLEKLİK, ₺125.99

PHILIPS (HEPSİBURADA.COM) BLUETOOTH KULAKLIK, ₺899

BANG&OLUFSEN (BEYMEN) KULAKLIK, ₺26.950

Prens William, Kral Charles, Prens Harry

ZAMANIN PEŞİNDE

Modern insanın teknolojiyle arasındaki mesafe, her geçen gün kısalıyor. Bir babanın günün her saatinde en yakın dostu gibi ihtiyaç duyacağı bu listede zamanın ruhunu yakalıyoruz. Her şey ne kadar da hızlı değişiyor, değil mi?

HUAWEI P60 PRO AKILLI TELEFON, ₺39.999

MICROSOFT (MEDIAMARKT.COM.TR) XBOX OYUN KONSOLU, ₺11.899

BRAUN TIRAŞ MAKİNESİ, ₺7799

MONSTER OYUNCU KLAVYESİ, ₺1499

SONY (MEDIAMARKT.COM.TR) ZV-1F VLOG KAMERASI, 12.999

APPLE MACBOOK AIR DİZ ÜSTÜ BİLGİSAYAR, ₺32.499

DJI MİNİ 2 SE (VATAN BİLGİSAYAR) DRONE, ₺13.599

PHILIPS (MEDIAMARKT.COM.TR) OLED+ TELEVİZYON 65 İNÇ, ₺62.999

tavsiyelerine kulak vermek

BAZEN HEDİYELERİN EN GÜZELİ

BOYNER

KİĞILI POLO YAKA TİŞÖRT, ₺908.99

CHIMI (POP CORNER) GÜNEŞ GÖZLÜĞÜ, ₺2750

VAKKO PASAPORT KILIFI, ₺1595

LUMBERJACK (FLO) TERLİK, ₺319.99

KİĞILI ŞORT, ₺1049

BİR MACERANIN PEŞİNDE

Yeni maceralara yelken açmaya ve seyahat etmeye hazır bir babanın valizinde olması gereken en temel parçaları bir araya getirdik. Keşfetme duygusunu kaybetmeyen babalar için bir sonraki hediyeniz ise ilk uçağa bir bilet olabilir...

PHILIPP PLEIN (SAAT&SAAT) SAAT, ₺9140

ALTINYILDIZ CLASSICS SIRT ÇANTASI, ₺479.99

PICTURE ORGANIC (KAR SPOR) DENİZ ŞORTU, ₺729

MUGO TİŞÖRT, ₺399

BRANDON (EVİDEA) KABİN BOY VALİZ, ₺699.90

AVVA SPOR AYAKKABI, ₺804.99

GREVI (BEYMEN) ŞAPKA, ₺3699

the
POLO
the
LEGEND

since

1818

Brooks Brothers

AKASYA • BAĞDAT CADDESİ • CEVAHİR • CITY'S NİŞANTAŞI • GALATAPORT • İSTİNYEPARK İSTANBUL • VIAPORT
ANKARA GORDION • BODRUM ANTHAVEN • MERSİN FORUM • KAYSERİ FORUM
SEÇİLİ BOYNER MAĞAZALARI
ÇOK YAKINDA CITY'S KOZYATAĞI • MARMARA FORUM • ANTALYA TERRACITY

BABALARA EN ÇOK D'S YAKIŞIR

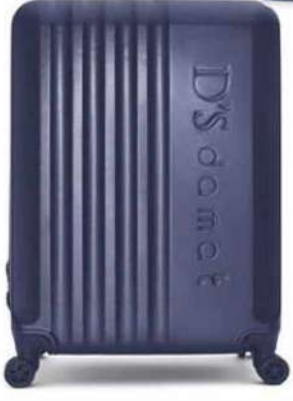
Tartışmasız, hayatımızın omurgası onlar… Yaşamın her anında ya da ihtiyaç duyduğumuz her an, bizlerden o yenilmez gücünü esirgemeyen, karşılıksız sevginin iki yarısından biri, sevgi dolu, fedakar babalarımız… Babalarımızın bu eşsiz varlığına, elbette benzersiz kalitesi ve kusursuz kalıpları ile zamana meydan okuyan şıklığın değişmeyen adresi D'S damat yakışır!

"D'S'le bu yaz Değer Sana" mottosuyla oluşturulan 2023 Yaz sezonundan arzu edilen hediye seçenekleri tam da babalar için! Üstelik D'S damat, Babalar Günü'ne özel kampanyası ile müşterilerini yine ayrıcalıklı hissettiriyor. D'S damat mağazalarından Babalar Günü'ne özel yapılan her üç bin TL ve üzeri alışverişlerde, farklı notalara sahip, güçlü esansları ile fark yaratan D'S damat parfüm hediye!

Güçlü esanslarıyla fark yaratan parfümler, en güzel hediyelerden...

BABALAR İÇİN SİHİRLİ DOKUNUŞLAR...

Yılın en güzel, en anlamlı günlerinden biri olan Babalar Günü'nü D'S damat ile karşılamanın tam vakti. Her yöne esneyen, vücutla uyumlu muhteşem kalıbıyla maksimum seviyede hareket kabiliyeti sağlayan pantolonlar, rüzgarlı yaz akşamları için hafif şişme yelekler ya da çoklu renk seçenekleriyle jean'ler, her daim kendini genç hisseden babalar için hazır.



Her ortamda gösterişli ve stil sahibi duruşuyla farkını ortaya koyan babalar için ceketle kombinlenen rahat ve cool tişörtler, özel tasarım kutularla süslenen kravat, mendil ve kol düğmesinden oluşan aksesuar setleri ve çok daha fazlası ile canlı ve parlak renklerden, bej ve haki gibi zamansız tonlar eşliğinde farklı model ve kalıp seçenekleriyle tüm babaların gardıropları için ihtiyaç duyduğu şıklık ve konfor, D'S damat mağazalarında sizleri bekliyor.

BU BİR İLANDIR.

FİDAN SEPETİM DEVE TABANI SÜS BİTKİSİ, ₺629

JUST HOME (EVİDEA) ÇALIŞMA MASASI, ₺1199

IKEA ÇERÇEVELİ RESİM, ₺799

ENZA HOME BABA KOLTUĞU, ₺18.900

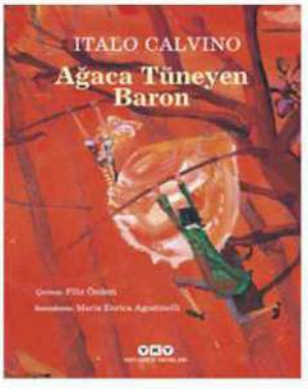
SUNNYLIFE (BEYMEN) POKER SETİ, ₺6750

MÜHÜRCE HARF MÜHÜR, ₺329.90

ÖZEL BİR ALAN

Babanızı gülümsetecek bir hediye arıyorsanız hobisine göre bir alternatife ne dersiniz? Yazmayı seven babanıza bir kalem, doğa severlere bir çadır, anı biriktirmeyi sevenlere bir fotoğraf makinesi ve daha pek çoğu.

AĞACA TÜNEYEN BARON (YAPI KREDİ YAYINLARI) KİTAP, ₺59.50



MUDO NUEZ SATRANÇ TAKIMI, ₺1988.89

OFİSBAZAAR (EVİDEA) ÇALIŞMA SANDALYESİ, ₺1699

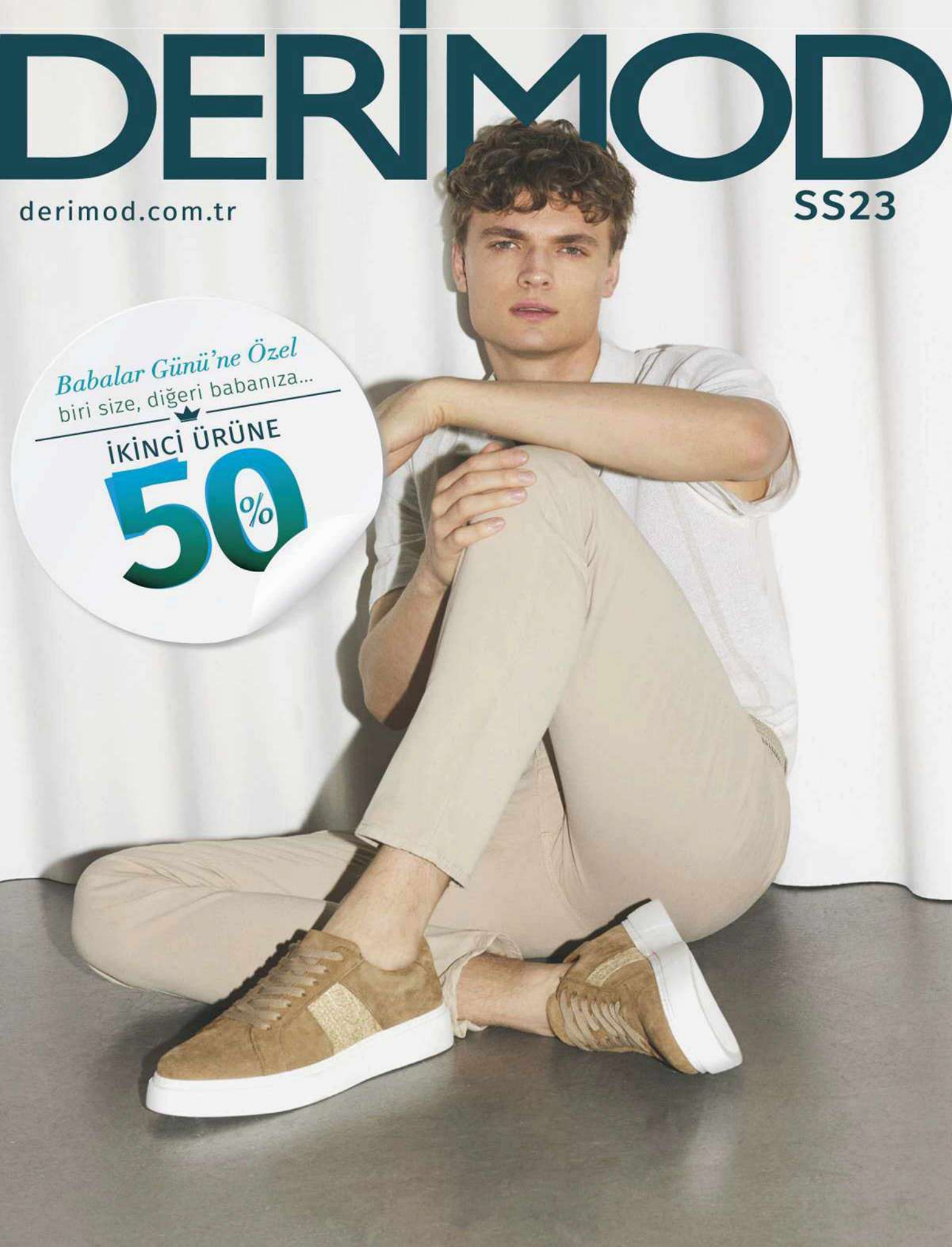
CROSLEY (VAKKORAMA) PİKAP, ₺3249

LAND ROVER KLASİK DEFENDER 90 İKON LEGO, ₺5599.90

DERİMOD

derimod.com.tr

SS23



QUECHUA (DECATHLON) HAMAK, ₺430

D'S DAMAT ŞAPKA, ₺399

THE NORTH FACE (KAR SPOR) TREKKING SIRT ÇANTASI, ₺5099

GREYDER GÜNLÜK AYAKKABI, ₺2999.99

LUMBERJACK (FLO) SU GEÇİRMEZ AYAKKABI, ₺1150

GEZGİN VE KAŞİF

Yeşil yapraklar arasında bir patikada yol alan kaşif babaların stilini baştan yaratmak ve aynı zamanda ihtiyaç duyduğu konforu sağlamak için buradayız. Doğaya tutkun gezgin ruhları mutlu etmeye bir rota ve bir hediye yeter!

THE NORTH FACE (BOYNER) YELEK, ₺1999

HELLY HANSEN (BOYNER) KARGO ŞORT, ₺1900

GROSCHE MILANO (KAHVE.COM) MOKA POT, ₺630

MUGO BEL ÇANTASI, ₺459

ALTINYILDIZ CLASSICS TİŞÖRT, ₺599.99

MERRELL (SPORTIVE) OUTDOOR AYAKKABI, ₺3599.99

D'S DAMAT KEMER, ₺599

VANGO (KAR SPOR) İKİ KİŞİLİK ÇADIR, ₺1999

Evinizin Kahramanı Babalara

En Süper Hediyeler

evidea

KOCAMAN SARILMAK SERBEST İKONİK BABALAR

Hayatımızdaki önemli rollerini kutlamak için, babalık kavramını şekillendiren ve kalbimizde yer edinen kurgusal ve gerçek babaları hatırlıyoruz. İster sert görünsünler, isterlerse 'çok şımartıyorsun' kontenjanından tüm isteklerimize 'evet' desinler; hepsi birer ikon!

VITO CORLEONE

Babalar Günü'nü kutlarken, sinema dünyasının en ikonik babalarından biri olan Vito Corleone'u anmamak olmaz. 'Baba' olarak da bilinen bu unutulmaz karakter, yönetmen Francis Ford Coppola'nın kült film serisi The Godfather'da Marlon Brando tarafından canlandırıldı. Vito Corleone, Sicilya kökenli bir mafya lideri olmasına rağmen, ailesine olan bağlılığı ve koruyucu doğasıyla tanınıyor. Zeki ve karizmatik bir lider olan Vito, ailesini ve işini korumak için acımasız olabilse de aynı zamanda ailesinin güvenliği için her şeyi yapabilecek bir baba figürü. Vito Corleone, hem kuvvetli hem de hassas bir babayı temsil ederek, Babalar Günü'nün anlamını derinleştiriyor ve aile değerlerinin önemini vurguluyor.

DESIGNED, TESTED AND APPROVED **IN GERMANY**

Temizlik bitti diyebilmeniz için buradayım.

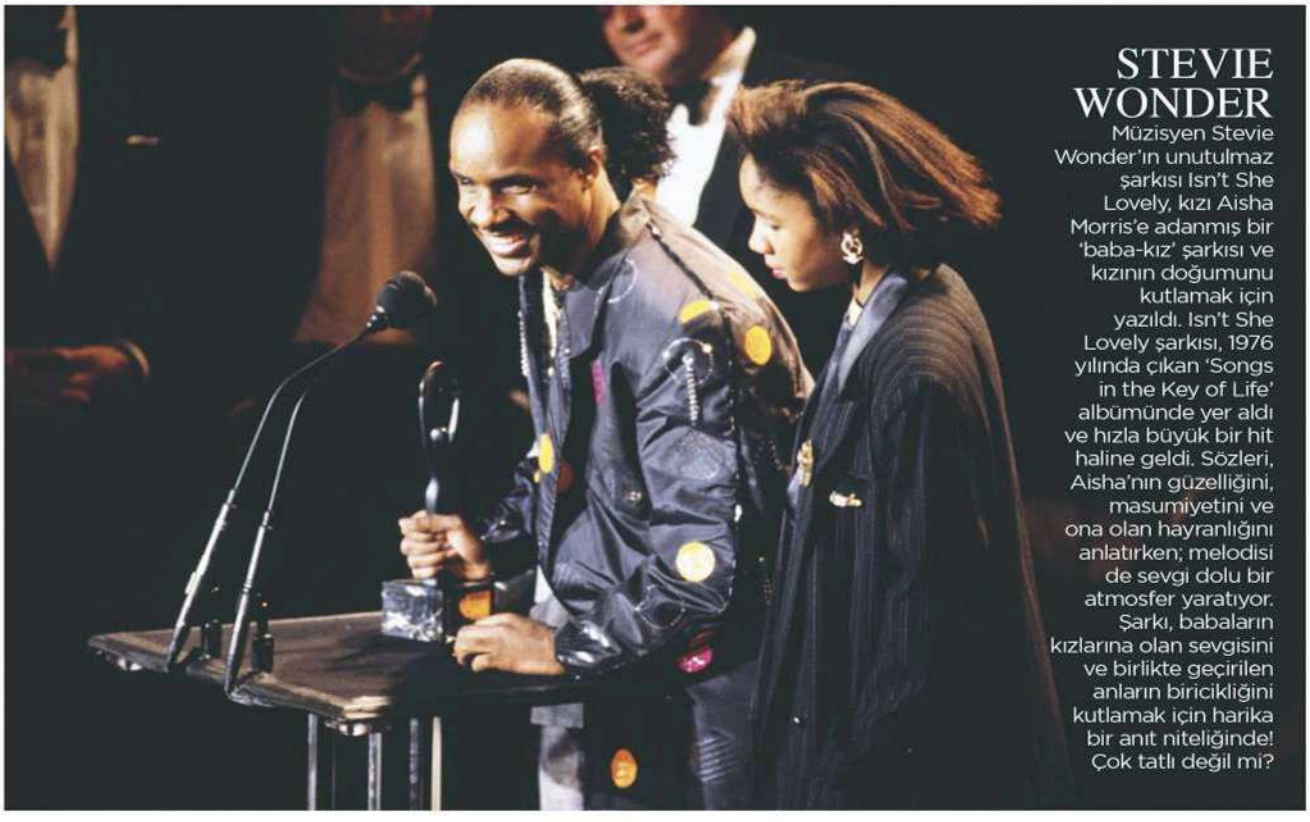
Yeni Fakir Bolt Serisi

H.E.P.A13 filtresi sayesinde toz ve polen gibi partikülleri **%99,95** oranına kadar yakalar.* Derinlemesine temizlik sağlar.

fakirevaletleri
fakir.com.tr

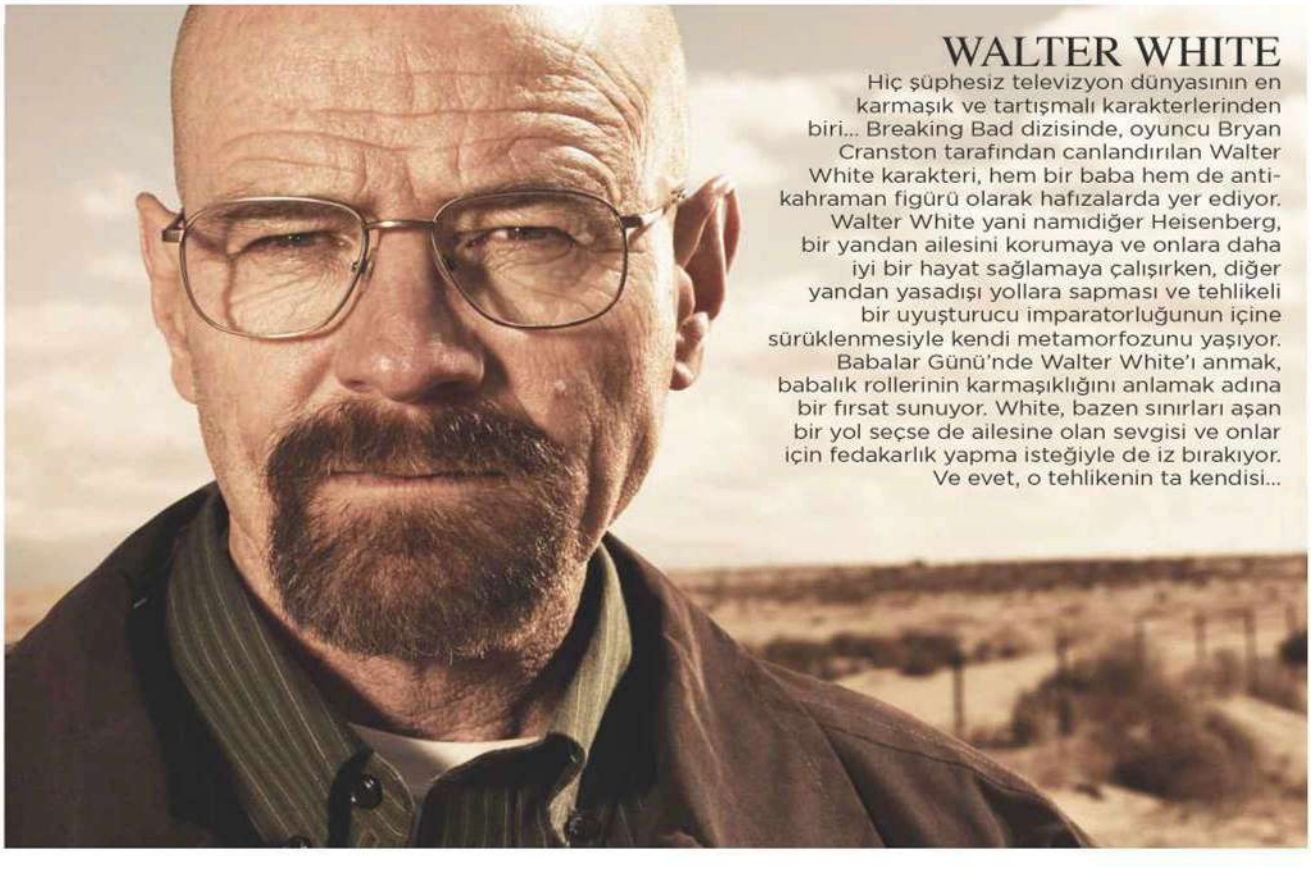
Fakir HAUSGERÄTE

*Fakir Arge departmanı tarafından onaylanmıştır.



STEVIE WONDER

Müzisyen Stevie Wonder'ın unutulmaz şarkısı Isn't She Lovely, kızı Aisha Morris'e adanmış bir 'baba-kız' şarkısı ve kızının doğumunu kutlamak için yazıldı. Isn't She Lovely şarkısı, 1976 yılında çıkan 'Songs in the Key of Life' albümünde yer aldı ve hızla büyük bir hit haline geldi. Sözleri, Aisha'nın güzelliğini, masumiyetini ve ona olan hayranlığını anlatırken; melodisi de sevgi dolu bir atmosfer yaratıyor. Şarkı, babaların kızlarına olan sevgisini ve birlikte geçirilen anların biricikliğini kutlamak için harika bir anıt niteliğinde! Çok tatlı değil mi?

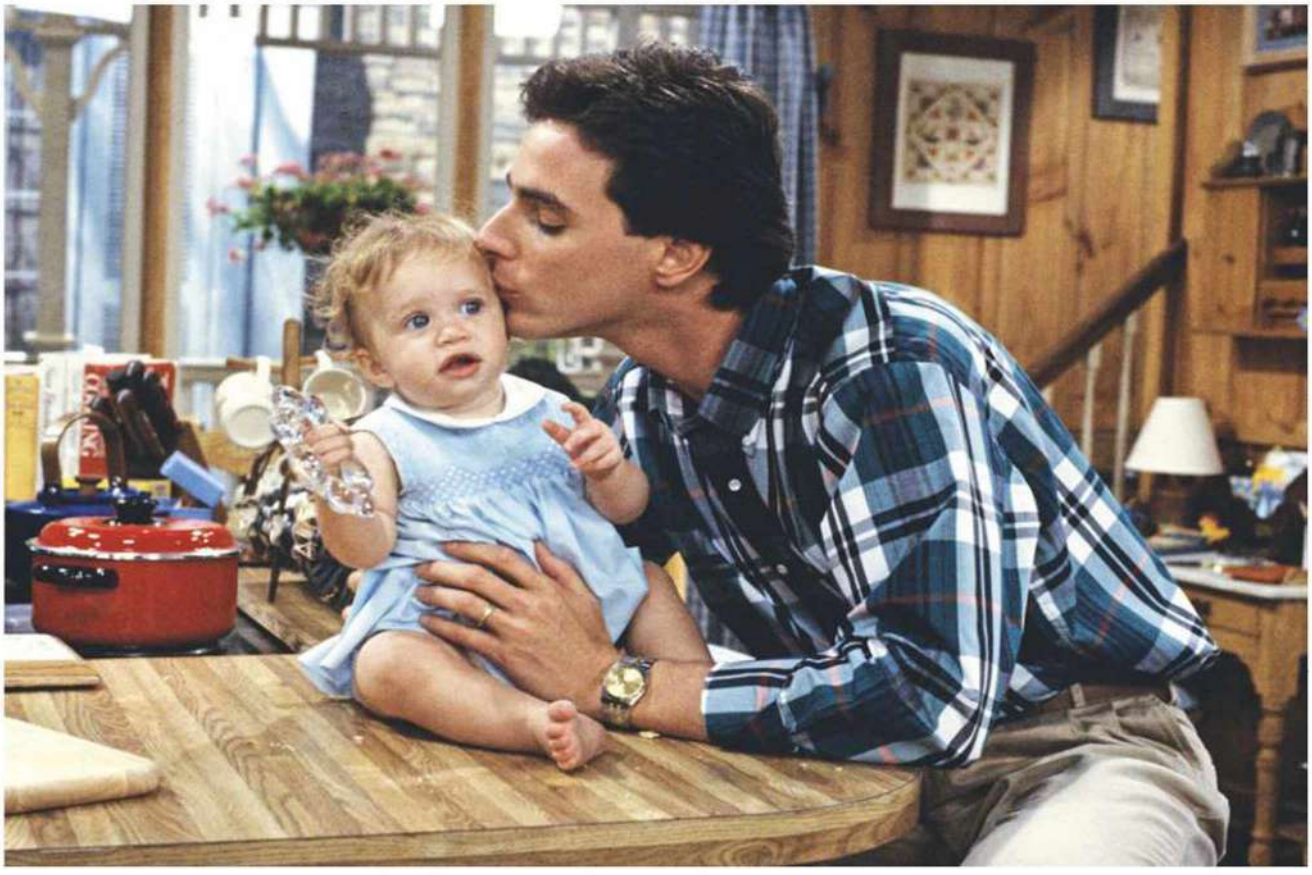


WALTER WHITE

Hiç şüphesiz televizyon dünyasının en karmaşık ve tartışmalı karakterlerinden biri... Breaking Bad dizisinde, oyuncu Bryan Cranston tarafından canlandırılan Walter White karakteri, hem bir baba hem de anti-kahraman figürü olarak hafızalarda yer ediyor. Walter White yani namıdiğer Heisenberg, bir yandan ailesini korumaya ve onlara daha iyi bir hayat sağlamaya çalışırken, diğer yandan yasadışı yollara sapması ve tehlikeli bir uyuşturucu imparatorluğunun içine sürüklenmesiyle kendi metamorfozunu yaşıyor. Babalar Günü'nde Walter White'ı anmak, babalık rollerinin karmaşıklığını anlamak adına bir fırsat sunuyor. White, bazen sınırları aşan bir yol seçse de ailesine olan sevgisi ve onlar için fedakarlık yapma isteğiyle de iz bırakıyor. Ve evet, o tehlikenin ta kendisi...

Babam için
en tarzı
FLO

flo.com.tr



DANNY TANNER

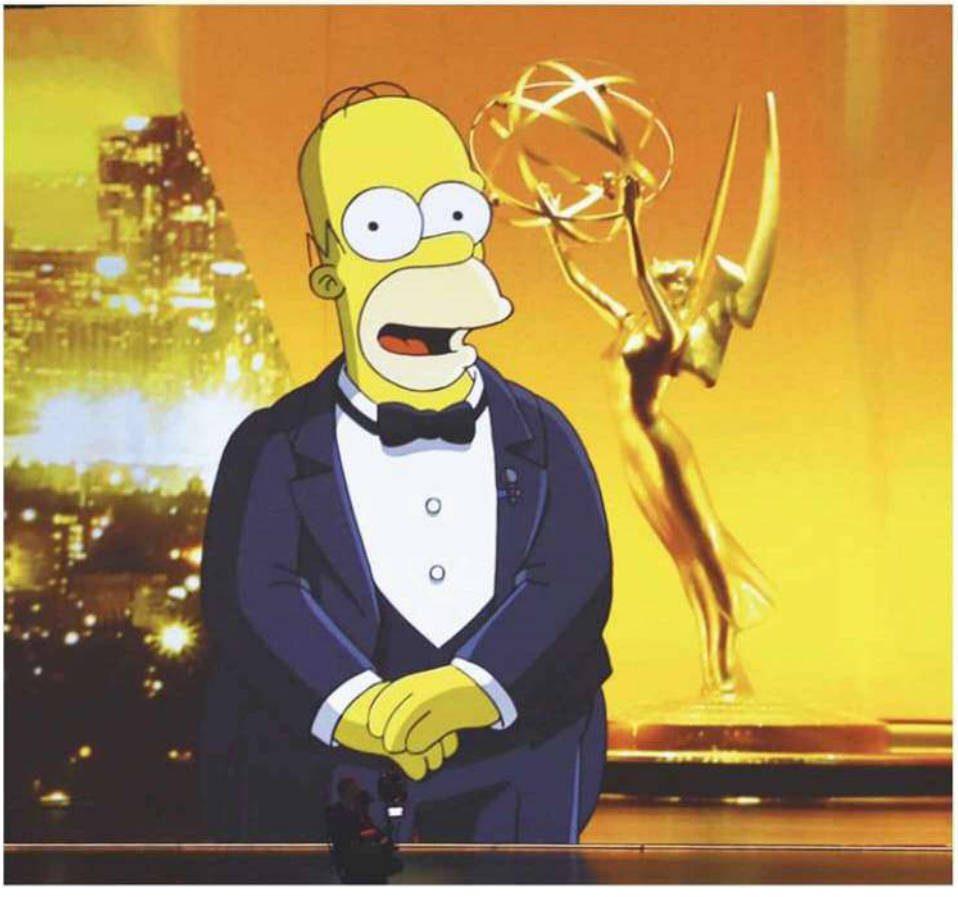
Yayınlandığı 1987-1995 yılları arasında popülerlik kazanan ve sonrasında tekrarlarıyla pek çok nesli büyüten, televizyon klasiklerinden Full House'un babası Danny Tanner, eşi Pam'in ölümünden sonra üç kızını tek başına büyütmeye başlıyor. Oyuncu Bob Saget tarafından canlandırılan Danny Tanner karakterinin mükemmeliyetçi bir baba figürü olduğunu söylersek, hiç de yanılmış olmayız. Ev işlerini, çocukların eğitimini ve duygusal ihtiyaçlarını dengeli bir şekilde ele alırken, aynı zamanda mizah anlayışıyla da kalbimizi on ikiden vuruyor. Kızlarına her daim destek olurken, onlara özgüven aşılamayı da göz ardı etmiyor.

JIM HENSON

Eşsiz bir figürü hatırlamak istiyoruz: Jim Henson. Henson; kuklacılığın büyülü dünyasını, yaratıcılığı ve inovasyonuyla birleştiren bir sanatçıydı. Sadece bir kuklacı olarak değil, aynı zamanda bir baba olarak da çocukların kalplerine dokunma gücüne sahipti. The Muppet Show ve ülkemizde Susam Sokağı ismiyle bilinen Sesame Street programı aracılığıyla milyonlarca çocuğa sevgi, eğlence ve öğrenme fırsatı sundu. Kurbağa Kermit, Miss Piggy, Kurabiye Canavarı, Edi ile Büdü gibi kukla karakterleriyle dünyanın dört bir yanındaki çocuklara umut verdi, değerli hayat dersleri öğretti ve çocukların hayal gücünü canlandırdı. İşte, devasa bir kalp ve değerli bir babadan miras!

HOMER SIMPSON

The Simpsons dizisinin baş kahramanlarından Homer Simpson, bir baba olarak çoğu zaman gerçekçiliğin kumaşıyla dokunan bir kusurluluğu temsil edebilir. Ancak Homer'ın sevgisi ve koruyucu doğası da hiçbir zaman göz ardı edilemez. Homer, sık sık çocukları Bart, Lisa ve Maggie ile ilişkilerinde zorluklar yaşar. Tüm bu zorluklara rağmen, Homer'ın kalbindeki sevgi her zaman parlak bir şekilde yanar. Zaman zaman hatalar yapsa da en önemli şeyin ailesine olan sevgisi olduğunu gösterir. Homer Simpson'ın babalık yolculuğunda hakikati ve mizahı birleştiren bir karakter olduğunu söyleyebiliriz. Onun hikayesi, her birimizin kendimizi bazen eksik, bazen komik ve bazen de sıradan hissedebileceğimizi hatırlatır. Yine de bir baba için en önemli şeyin sevgi ve bağlılık olduğunu göstermek de onu gerçek bir ikon yapar!



YAŞAR USTA

Haksızlıklara karşı iki çift lafı olan tüm babaların en büyük lideri, Yaşar Usta! Bir Yeşilçam klasiği olan, 1975 yapımı Bizim Aile dizisinin Yaşar Ustası, bir diğer oyunculuk ustası Münir Özkul'un en unutulmaz baba rollerinden. Fabrikatör Saim Bey'in karşısına dikilip: "Sen mi büyüksün? Hayır, ben büyüğüm. Ben, Yaşar Usta!" dediği efsane repliğiyle, bir yandan haklarımızın yılmaz savunucusu olmayı öğrendiğimiz babalarımızın yansıması olurken, diğer yandan iyi insan olmanın kıvılcımını belleğimize kazıyor.

MACERA DOLU 4 ROTA

Heyecanlı ve unutulmaz anılarla dolu bir maceraya çıkmak isteyen motosiklet tutkunu babalar için dört farklı rotamız var. Keşfedilmeyi bekleyen rotalarda özgürlüğü doyasıya hissedecekleri ve yolda olmanın keyfini yaşayacakları bu planda; İstanbul'a yakın günübirlik bir rota, Kapadokya'nın büyüleyici atmosferine sahip bir yolculuk, Karadeniz'in eşsiz doğasına tanıklık eden yollar ve Akdeniz'in mavisinin eşlik edeceği bir deneyim mümkün. Şimdi, yola çıkma zamanı!

Tom Cruise

PEK YAKINDA

Kumbağ & Şarköy

Şehre kısa bir mola vermek isteyenler için İstanbul'a yakın yolların peşine düşüyoruz. Çılgın trafikten sıyrıldıktan sonra Tekirdağ Kumbağ'dan Ganos dağlarına uzanabilir, ardından üzüm bağlarının arasında huzurla Şarköy'e ulaşabilirsiniz. Bu sırada geçeceğiniz Uçmakdere virajları motosiklet tutkunları için heyecan verici bir deneyim vadediyor. Aynı zamanda günübirlik macera severler için ideal olan bu rota sırasında Uçmakdere, yamaç paraşütünü deneyimlemek için de harika bir nokta. Adrenalinizi ikiye katlamaya ne dersiniz?

GREYDER
Attığımız her adımda arkamızda olan,
bizi sevgisiyle sarmalayan değerli babalarımızın,
Babalar Günü
Kutlu Olsun!
greyder.com.tr

GÜZEL ATLAR DİYARI

Kapadokya

Coğrafyamızın en özel noktalarından biri olan Kapadokya, eşsiz ruhu ve peri bacalarıyla sizi yola çıkmaya çağırıyor. Her mevsim ayrı bir cazibeye sahip bölgeye Nevşehir üzerinden Avanos, Göreme, Ürgüp rotasını takip ederek ulaşabilirsiniz. Gastronomi alanında damağınızda iz bırakacak lezzetlere sahip Kapadokya, seyahatinizi uzatmak için hayli ikna edici olabilir. Dünyaca ünlü bu turistik bölgeyi motosikletle keşfetmek, mutlaka benzersiz bir deneyim olarak hafızanızda yer edinecek...

AKDENİZ'E DOĞRU...

Antalya & Muğla

Türkiye'nin güney sahil şeridindeki bir rotada mavi dalgaların eşlik ettiği bir yolculuğa davetlisiniz. Başlangıç noktanız olacak Antalya'dan yola çıkarak Kaş'ı ve Kalkan'ı geçerken unutulmaz manzaralara tanıklık edeceksiniz. Ardından Fethiye'yi keşfetmek üzere yola devam edebilir ve Bitez'e doğru yolu takip edebilirsiniz. Akdeniz rotasında yola durmaksızın devam etmek ise pek mümkün değil. Zira muhteşem Akdeniz manzaraları, sahil kasabaları, tarihe tanıklık eden ve mavinin hakimiyetindeki yollarıyla sizi büyüleyecek. En güzel fotoğrafları da mutlaka burada çekeceksiniz.

FIRTINALI KARADENİZ

Trabzon & Artvin

Karadeniz'in sert ve muhteşem manzaralarıyla ünlü olan rota, Trabzon'dan başlayarak Artvin'e doğru uzanıyor. Karadeniz sahillerinin yanı sıra, ormanları ve yaylalarına da yakından tanıklık edeceğiniz yolculuğunuzda size şelaleler ve etkileyici kıyı manzaraları eşlik edecek. Kaçkar Dağları'yla birlikte yapacağınız dar yollarda gerçekleşmesi muhtemel bu yolculuk, keyifli bir sürüş deneyimi sunuyor. Keyfinizi ikiye katlamak için ilkbahar ve yaz mevsimini tercih edebilir ve özgürlüğü doyasıya hissedebilirsiniz. Gözünüzü yollardan ayırmayın!

DOĞADA
"AS" LA
PES ETME
2AS
kar spor
karspor.com.tr | karspor

DAİMA GENÇ

Yaşının en iyi versiyonu olmak isteyen babalar için cilt bakımından parfüme, göz kreminden tıraş keyfine en yeni seçimler!

Chris Hemsworth

JO MALONE COLOGNE INTENSE 100 ML MYRRH AND TONKA PARFÜM, ₺3520

FAKİR HAUSGERÄTE EXECUTE 2 BLADE ERKEK BAKIM SETİ, ₺957.99

POLAAR VERY HIGH PROTECTION SUN CREAM SPF 50+ PARFÜMSÜZ GÜNEŞ KREMİ, ₺645

NUXE MEN MULTI PURPOSE GÖZ KREMİ, ₺379

PHYTO PHYTOCYANE SAÇ DÖKÜLME KARŞITI ŞAMPUAN, ₺359

SHISEIDO SPORTS BB WET FORCE QUICK DRY SPF 50 GÜNEŞ KREMİ, ₺980

AVON SEGNO IMPACT EDP 75 ML PARFÜM, ₺199.99

PENHALIGON'S BLENHEIM BOUQUET EDT PARFÜM, ₺3250

KİĞILI

1938

" TÜRKİYE'NİN ERKEK GİYİM MARKASI "

PHILIPS

LatteGO 5400

Philips LatteGO 5400 ile
birbirinden lezzetli 12 kahvenin tadı

Aqua Clean
Kireç Çözücü Filtre

Dijital
Ekran

Extra Shot
Özelliği

4 farklı
Kullanıcı Profili

innovation you

*Espresso, Kahve, Americano, Cappuccino, Latte Macchiato, Flat white, Sütlü kahve, Caffe Latte, Caffé crema, Ristretto, Espresso Lungo,

nı çıkarın!

*Latte**Go***
ile yumuşacık
süt köpüğü

Seyahat bardağı işlevi, Köpürtülmüş süt, Sıcak su

EP5447/90

KEYİF HEDİYE EDİN

Bakımına ve keyfine düşkün babaların seveceği farklı hediye alternatiflerini, aktiviteleri ve lezzet önerilerini bir araya getirdik.

BAKIMLI SAÇLAR

Erkekler için bakımlı olmak denince akla ilk gelenlerden biri de hacimli ve sağlıklı görünen saçlara sahip olmak. Saç köklerinde yer alan hücreleri artırarak dökülmeyi ve var olanları güçlendirmeyi amaçlayan şampuan ve bakım ürünleri, sürekli kullanımda olumlu sonuçlar veriyor. Daha hızlı sonuç görmek isteyenlerin tercihi ise saç ekim işlemleri. Bu işlemlerde, ameliyat kondisyonunda yapılanların dışında ekim yerine 'çoğaltma' uygulamaları da oldukça ilgi görüyor. Biyolojik kök hücre yöntemiyle elde edilen saç büyüme faktörleri içeren serumlar, tüm saç köklerine uygulanıyor. Canlandırma etkisiyle saçların yeniden çıkmasına destek olan işlem sırasında herhangi bir ağrı ya da kanama oluşmuyor. 15 günde bir yapılması önerilen tedavinin toplam süresi ise kişinin saç köklerine göre yaklaşık altı ay sürüyor. S'Clinic'ten Eczacı Sibel Ulutaş, saç ekiminin daha doğal görünmesi için; ekiminden önce saç çoğaltma işleminin yapılmasını öneriyor.

LEZZETLİ BİR BAŞLANGIÇ

Babalar Günü'nde babasına akıllarda kalacak bir gün yaşatmak isteyenler için Mandarin Oriental Bosphorus Istanbul farklı seçenekler sunuyor. Otelin Boğaz manzaralı terasının keyifli atmosferinde, MO Brunch da güne daha geç başlayan babalar için... Novikov Istanbul'un dünyaca bilinen sushi ve deniz ürünleri seçkisi, The Mandarin Cake Shop'un ev yapımı tatlıları ve İtalyan mutfağının sevilen lezzetleri brunchta yer alan lezzetlerin başında geliyor.

SPA KEYFİ

CVK Park Bosphorus Hotel İstanbul'un içinde yer alan Safira Spa & Fitness, Babalar Günü'nde farklı bir deneyim yaşatarak birlikte geçirilen zamanı keyifli bir atmosfere dönüştürüyor. İstanbul'un en büyük Spa merkezi olan Safira Spa & Fitness, içerisinde yer alan geleneksel Osmanlı tarzında tasarlanan, özel mermer kullanımıyla öne çıkan otantik Türk hamamları, açılıp kapanabilen cam tavanlı havuz, sauna ve buhar odası gibi alternatifleriyle bu özel günde babalarına bir mola hediye etmek isteyenler için hazırlanmış. Haziran ayında masaj ve hamam hizmetlerinde yüzde 30, günlük giriş ücretinde yüzde 30, tesis üyeliklerinde ise yüzde 20 indirim uygulanıyor.

STRESE MOLA

Hilton Istanbul Maslak, babasına hak ettiği dinlenmeyi, rahatlamayı ve yenilenmeyi hediye etmek isteyenler için Babalar Günü haftası boyunca Ocean Club Fitness & Spa'nın birbirinden özel masaj uygulamalarını yüzde 30 indirimle sunuyor. Spa'da stres ve kas gerilimini azaltan İsveç masajından gevşetici ve dinlendirici aroma terapi masajına, kan ve lenf dolaşımını artıran taş masajından sırt ve boyun bölgesindeki ağrıların giderilmesini sağlayan Hint baş masajına kadar misafirlerin ihtiyacına göre pek çok masaj uygulanıyor.

SEVGİNİZİ GÖSTERME ZAMANI

Dünyaca ünlü markalar ile Türkiye'deki tek yetkili distribütör Saat&Saat aracılığı ile buluşan saat tutkunları, farklı stil ve yaşlardaki babaları için en seçkin ve her zevke uygun hediye alternatiflerini Saat&Saat Mağazaları'ndan seçecek.

HB1514016

SPORTİF GÜÇ

Boss'un yeni modeli, yalın tasarımına rağmen iddiasından vazgeçmiyor. Asaletin rengi siyah çelik bileziği ile şıklığını tamamlarken; kronometre, takvim gibi detaylarla zenginleşen gri kadran ise dinamik bir duruşun yansıması oluyor. Günün her anında her stille uyum sağlayan Boss'un yeni modeli, seçkin tasarımları tercih eden erkeklerin beğenisini topluyor.

GCZ16002G2MF

STİL SAHİBİ

Gc 'Airbone', saat tutkunu babaların vazgeçilmez modeli olmaya aday. Yuvarlatılmış dikdörtgen kasası, takvim detayı ve rose gold-metalik gri-siyah kadran uyumu ile stil sahibi babaların tercihi olacak.

RW5585STC00659

BENZERSİZ KLASİK

Raymond Weil'in yeni modeli gümüş renkli bezeli, şık kadranını sergileyen safir cam özelliği ve benzersiz stiliyle her erkeğin sahip olmak istediği bir saate dönüşüyor.

VE6K00423

ÖZGÜN VE ŞIK

Versace'nin yeni modeli Greca Dome Chrono, şık tasarımı ve fonksiyonlarıyla fark yaratıyor. Tasarımdaki Versace logolu bezeli, saat 12 yönünde Medusa logo kullanımı ile kadranda yer alan 'Greca' deseni, bilezik/kayış ve kadranda farklı renk alternatifleri, kronograf fonksiyon ve takvim göstergesi dikkatleri çekiyor.

AR11540

KARİZMASI NET

Emporio Armani, yeni modeli Acqua'yı trend tutkunlarının keşfine sunuyor. Siyah, asker yeşili ve bej rengin kontrastında tasarlanan yeni model, kamuflaj görünümüyle stilde yalınlık ve netlik arayanların favorisi olmaya aday.

MACERAPEREST

Philipp Plein'in yeni modeli 'The Skull-Synthetic', 44 mm transparan polikarbon kasası, kadran üzerinde bulunan 3D kafatası motifi, silikon kayış yapısı, transparan yapıda siyah ve beyaz renk seçenekleri ile fark yaratan bir hediye alternatifi sunuyor.

PWWAA0423

LAC2011245

DİNAMİK DURUŞ

Lacoste'un 12.12 koleksiyonunda yer alan kronograf mekanizmalı yeşil saati, sportif babaların keşfine sunuluyor. Sezonun trend renklerinden yeşilin hakim olduğu saatin başrolünde Lacoste'un ikonik timsahı yer alıyor. Kadranı çevreleyen, akrep ve yelkovanda kullanılan beyaz ve yeşil çizgiler ise tasarıma dinamizm katıyor.

AX2450

İDDİASI SONSUZ

Armani Exchange, yeni modeli Armani Exchange Hampton ile zamansızlığa oynuyor. Dayanıklı gövde ve cam yapısıyla sorunsuza yakın bir deneyim sunan model, siyah ve sezonun hit rengi yeşil harmanında yeni bir stil sunuyor.

DZ2173

YENİ OYUN KURUCU

Diesel'in yeni saati Scraper, sezonun dikkat çeken tasarımları arasına girmeyi başarıyor. 43 mm kasa çapı, deri kayış ve çelik bilezik alternatifleriyle sezonun trendini belirliyor.

BU BİR İLANDIR.

STİL SAHİBİ BABALARA

Babalar Günü için doğadan ilham alan Altınyıldız Classics 2023 İlkbahar/Yaz Koleksiyonu'nda kahve, bej ve haki tonlarının yanı sıra mavinin en dinamik tonlarının yer aldığı tiril tiril gömlek, pantolon, tişört ve şortlardan oluşan hediye seçenekleri sunuyor. Kolay kırışmaması, ütü gerektirmemesi, çok yer kaplamaması ve çantadan çıkarıldığı gibi giyilebilmesi gibi öne çıkan özellikleriyle Travel serisine ait gofre kumaşlı ürünler, Babalar Günü için en uygun hediye seçenekleri arasında. Özellikle bol bol iş seyahatine çıkan babaların favorisi olabilecek özel parçalar arasında ilk sırada yer alıyor. Color Therapy koleksiyonunda ise sıcak yaz temasına uyum göstererek marin temasıyla bütünleşiyor. Koleksiyonda aynı zamanda canlı renklere sahip polo yaka tişörtler, keten gömlek ve takımı olan şortlar, deniz şortu ile takım terlikler, gömlek ve ceketler yer alıyor.

FARKLI STİL KODLARI

Her anımıza tanıklık eden ve destek olan gizli kahramanlarımız, babalarımızı mutlu edecek hediye alternatifleri Greyder mağazalarında ve greyder.com.tr'de birçok seçenekle sunuluyor. Farklı stil kodlarına sahip babalar için sneaker, aktif spor, loafer, casual, deniz modelleriyle tasarım ve konforun buluştuğu birçok hediye seçeneği sunan Greyder ile babalarınızın her adımı hem şık hem de rahat olsun.

GÜNCEL MODA ANLAYIŞI

Brooks Brothers, 2023 ilkbahar-yaz koleksiyonunda 205 yıllık deneyim mirası ve güncel moda anlayışı ile modern, güçlü ve yepyeni tasarımlar sunuyor. Amerikan stilinin ikonik parçalarının modern ve yenilikçi bir bakış açısıyla yorumlandığı koleksiyonda, Babalar Günü için de çok sayıda hediye seçeneği sizi bekliyor. Brooks Brothers erkeğinin centilmen stilini daha güçlü bir şekilde devam ettirdiği tasarımlar arasında bulunan Oxford gömlekler ve yazın olmazsa olmazı keten gömlekler hediye listesinde başrolde! Daha dinamik parçaları tercih eden Babalar için geniş renk skalasına sahip polo tişörtler tam nokta atışı yaparken, Preppy stiline gönderme yapan çizgi desenli parçalar ve örme trikolar da listedeki yerini alıyor.

EN ÇOK ONA YAKIŞIR

Babalar Günü'nde babanızı mutlu edecek sürpriz kutunun içinde ne olacağına karar veremediyseniz henüz Derimod mağazasına gelmemişsiniz demektir! Sezonun tüm trendlerini içeren ve farklı tarzlara hitap eden modellerden oluşan Derimod erkek ayakkabı koleksiyonları ve yazlık derilerden yapılmış çok özel deri ceketler en güzel hediye alternatifleri arasında yerini alıyor. Klasik ayakkabıların yanı sıra loafer, casual, sandalet ve spor ayakkabı modelleri sağladıkları şıklık ve konfor ile stil sahibi babalara günün her anında eşlik ediyor.

SPORTIVE
#İçindekiSportifiKeşfet
BABALAR GÜNÜ'NE ÖZEL
HEDİYELERİ SPORTIVE'DE KEŞFET!
PUMA
asics
new balance
SKECHERS
THE NORTH FACE
Columbia
arena
TÜM MAĞAZALARIMIZDA
EN SPORTİF
BABALAR İÇİN
EN SPORTIVE
HEDİYELER!
Adana: Adana Optimum • Ankara: Ankamall AVM • Antalya: Markantalya AVM / Deepo Outlet Center • Bodrum: Bodrum Midtown • Bursa: Bursa Marka • Çanakkale: Çanakkale • Eskişehir: Espark • İstanbul: Aqua Florya / Beylikdüzü Regüle / Beylikdüzü Outlet / Hilltown AVM / Mall of İstanbul / Özdilek / Suadiye / Vialand • Trabzon: Trabzon Forum
sportive.com.tr

KENDİNE ÖZGÜ

Tarzıyla örnek babalar için AVVA yeni sezon koleksiyonundaki rengarenk polo yaka tişörtler, sezonun vazgeçilmezi dokusuyla bağımlılık yaratacak serin tutan yumuşacık keten gömlekler, ceket takımlar ve her kombin ile uyumlu basic parçalar babanız için en kalıcı hediye alternatifleri arasında yer alıyor. Koleksiyona bu sezon katılan baba/çocuk bir örnek giyilebilen deniz şortları ise sezonun en eğlenceli uyumunu yaratıyor. Desenleri ve canlı renkleriyle ön plana çıkan AVVA deniz şortları, beraber vakit geçirmekten keyif alan baba ve çocukları için bu yazın en mutlu anlarına eşlik etmeye aday.

SPORTİF SEÇENEKLER

Sportive; Nike, Puma, Asics, Adidas, Vans, Columbia, The North Face, Arena, Quicksilver, Skechers gibi markaların ve kendi özel koleksiyonunun koşu, basketbol, futbol, fitness, yüzme gibi sporun tüm branşlarını kapsayan ürünleriyle Babalar Günü alışverişinde birçok alternatif sunuyor. Spor ayakkabılardan en güncel krampon modellerine, takım formaları ve taraftar koleksiyonlarından, outdoor ürünlerine kadar günlük hayatına rahat dokunuşlar katmak isteyenler Sportive'de buluşuyor.

ZAMANLA YARIŞAN BABALARA

Yamaha Motor'da yeni bir devrin kapısını elektrikli NEO's ile aralıyor. Gündelik şehir içi yolculuklarında, güvenli, ekonomik ve çevreci araç arayanlar için, yeni nesil sıfır emisyonlu 50 cc scooter NEO's Yamaha Motor Türkiye yetkili bayilerinde satışa sunuluyor. B sınıfı ehliyet ile kullanılabilmesi ise en dikkat çekici özelliği. Elektrikli NEO's ile benzin istasyonu aramaya gerek kalmadan aküsünü çıkarıp evde dahi şarj etmek mümkün. Standart donanım olarak bir akü ile sunulan motor, menzili yaklaşık 68 kilometreye kadar artırabilen isteğe bağlı ikinci bir akü için konektör ve muhafaza ile donatılmış. Şarj işlemi, akü NEO's modeline takılı durumdayken veya iç mekanda şarj için çıkarılarak gerçekleştirilebiliyor. Evlerde kullanılan standart prizlerle şarj edilmek üzere tasarlanan özel ve taşınabilir akü şarj cihazıyla birlikte sunuluyor ve tam şarj olması yaklaşık 8 saat sürüyor.

rider
twigyistanbul
twigy.com

Bitlo CEO'su Mustafa Alpay

ALTERNATİF HEDİYE KARTI

Babanıza her zaman aynı hediyeleri almaktan sıkıldıysanız ve kripto para dünyasının ne kadar kolay erişilebilir olduğunu göstermek istiyorsanız, Babalar Günü hediyesini Bitlo hediye kartı ile vermek harika bir seçenek olabilir! Babanıza Bitlo hediye kartı göndererek başta Bitcoin olmak üzere 100'ün üzerinde kripto para biriminden dilediğinizi hediye edebilirsiniz. Kripto paraların yanı sıra dilerseniz sizin için oluşturulan kripto para sepetleri olan "Sepet Tokenları"; dilerseniz altın, gümüş ve platin fiyatına endeksli kripto emtia tokenlarını hediye edebilirsiniz.

KAHVE DÜŞKÜNLERİNE

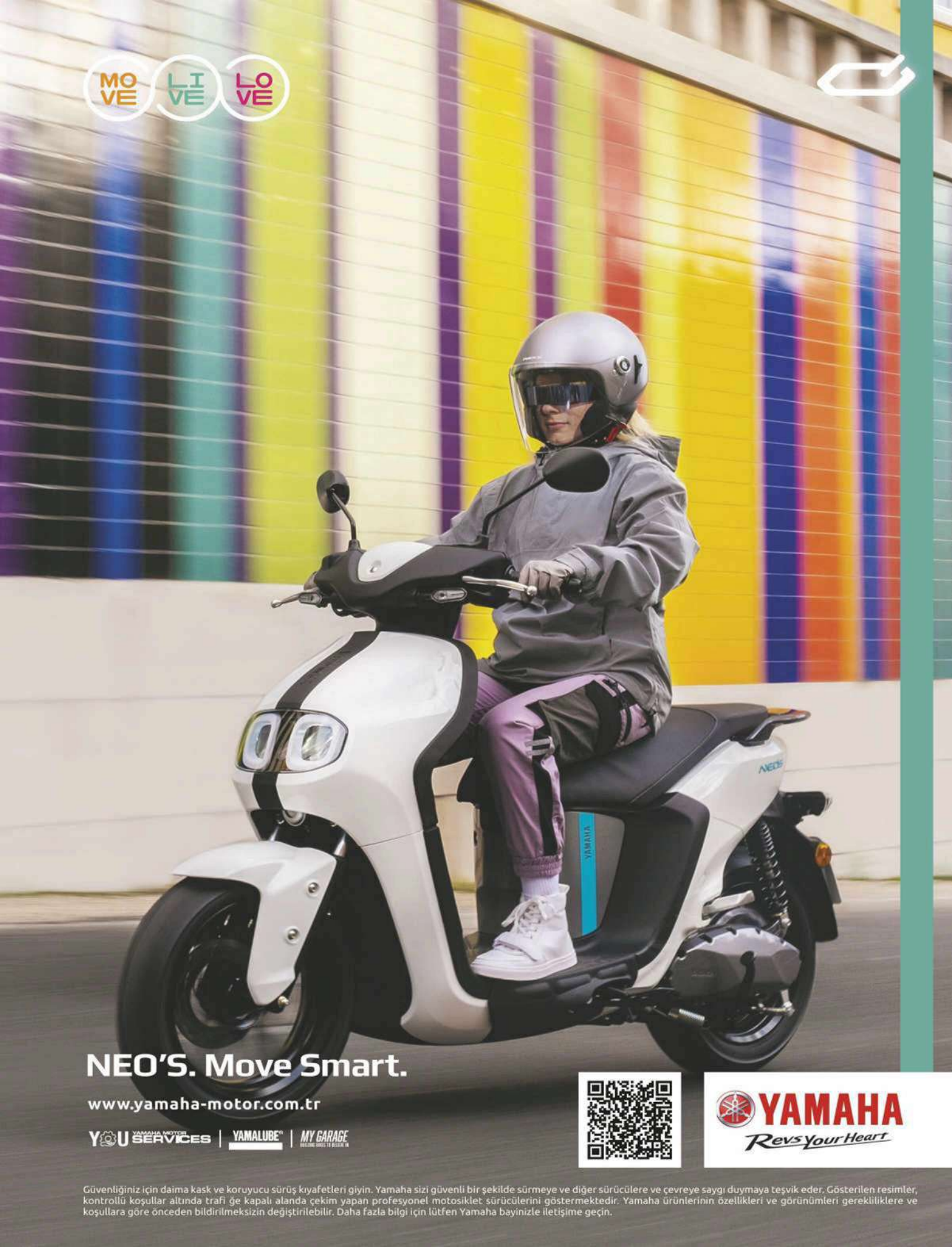
A'Design tasarım ödülü sahibi Fakir Hausgeräte Aroma Gourmet Filtre Kahve Makinesi, kahve aroma ayarı özelliği sayesinde kahve severlere eşsiz bir deneyim vadediyor. Modern tasarımlı cam karafı ile mutfaklarda şık bir görünüm sağlayan ürün, kahve demlenirken bir bardak sıcak kahve alabilmeye imkan sağlayan damlatmama özelliği ve çıkarılabilir su haznesi ile fark yaratıyor.

HER ZEVKE UYGUN

Diesel, Tommy Hilfiger, Raymond Weil, Emporio Armani, Versace, Calvin Klein, Philipp Plein, Armani Exchange gibi dünyaca ünlü markalar ile Türkiye'deki tek yetkili distribütör Saat&Saat aracılığı ile buluşan saat tutkunları, babaları için en farklı ve en seçkin hediyeleri Saat&Saat mağazalarından seçebilecek. Farklı stil ve yaşlardaki babalar için farklı markalar tarafından sunulan hediye alternatifleri, zamansız modelleri ve çarpıcı detaylarıyla dikkat çekiyor.

KÜÇÜK BİR MOLA

Philips, yoğun iş temposu, stresli yaşam tarzı ve enerjiye ihtiyaç duyan babaları; bu Babalar Günü'nde de unutmadı. Kahve kültürünün hayatımızda önemli bir alışkanlık haline gelmesiyle beraber hayattaki keyifli anları ve tutkuyu bir araya getiren kahve için kişiselleştirilmiş deneyimler sunan bir model geliştirdi. Babalar, bu özel günde de evi saran mis gibi bir kahve kokusuyla güne başlamanın; gün içerisinde küçük bir mola verildiğinde enfes bir kahveyi yudumlamanın tadına doyamayacak. İlham veren teknolojisi ve eşsiz tasarımı ile kişiselleştirilmiş kahve deneyimi sunan Philips LatteGo 5400 tam otomatik espresso makinesi ile en lezzetli kahveleri baristalar gibi evlerinde yapmasına olanak sağlıyor.



Güvenliğiniz için daima kask ve koruyucu sürüş kıyafetleri giyin. Yamaha sizi güvenli bir şekilde sürmeye ve diğer sürücülere ve çevreye saygı duymaya teşvik eder. Gösterilen resimler, kontrollü koşullar altında trafi ğe kapalı alanda çekim yapan profesyonel motosiklet sürücülerini göstermektedir. Yamaha ürünlerinin özellikleri ve görünümleri gerekliliklere ve koşullara göre önceden bildirilmeksizin değiştirilebilir. Daha fazla bilgi için lütfen Yamaha bayinizle iletişime geçin.

HIZLI TEMPOYA UYGUN

Özel günlerde alışveriş için sunduğu hediye seçenekleriyle fark yaratan Boyner, bu sene Babalar Günü'nde babasını mutlu etmek isteyenler için en stil sahibi parçaları bir araya getiriyor. Boyner özel markalarından Fabrika ve Aeropostale imzası taşıyan polo tişörtler, spor ayakkabılar, keten gömlekler ve kanvas pantalonlar Babalar Günü'nde benzersiz bir hediye seçeneği oluyor. Spor yapmayı seven, şehir hayatını yoğun temposunda rahat giyimi tercih eden, kişisel bakımına özen gösteren ve aksesuar kullanmayı seven her babanın beğeneceği binlerce parçayı özel kampanyalarla sunan Boyner, her zevke hitap ediyor. Diesel, Dockers, Emporio Armani, Hoff, Tommy Hilfiger gibi Boyner seçkisinde yer alan markaların en güncel modelleri de günün her anında babaların stilini tamamlıyor.

HİKAYENİ YAZ

Kiğılı 2023 İlkbahar/Yaz Koleksiyonu, birbirleriyle kombinlenebilen tasarımlar, renk uyumu, iyi hissettirme üzerine tasarlanan keten ve pamuklu gömlekler, özel baskı teknikleri ile tasarlanan tişörtler, farklı kumaş detayları ile harmanlanan parçalar, fonksiyonel kullanım sunan ceketler, kanvas pantolonlar ve stilleri tamamlayan kemer, çanta, takı ve ayakkabıdan oluşan geniş bir ürün seçkisi sunuyor. Yeşil moda ve sürdürülebilirlik kavramlarına önem vererek tasarlanan parçaların da yer aldığı koleksiyon, sizi kendi hikayenizi bulmaya çağırırken doğayla yeniden bağlantı kurmayı simgeliyor.

HER ZEVKE ÖZEL HEDİYE

Mutfak, ev tekstili, ev dekorasyon, tamamlayıcı mobilya, aydınlatma, banyo, elektrikli ev aletleri, ev ve yaşam kategorilerinde geniş bir ürün yelpazesi sunan Evidea, Babalar Günü'nde babasını mutlu etmek isteyenler için birbirinden renkli hediye seçenekleri sunuyor. Çalışma masalarından tıraş makinesine; filtre kahve makinesinden yumuşacık bornozlara, barbekü setlerine kadar birçok hediye seçeneği bulunan Evidea, babaların en çok ihtiyacı olan ürünleri kaliteli ve uygun fiyatla sunuyor. Babalarınızın çalışma saatlerini keyifli anlara çevirmek için laptop sehpaları ve kahve fincanlarını tercih edebilir, TV karşısında konfor isteyen babalar içinse fonksiyonel TV ve dinlenme koltuklarıyla babanızın gönlünü fethedebilirsiniz.

MODERN ADIMLAR

Yılın son trendlerini koleksiyonuna taşıyan FLO, farklı tarzdaki babalara hitap edecek ayakkabıları ile Babalar Günü için alternatifli hediye önerileri sunuyor. FLO'nun adımlara konfor katacak geniş ayakkabı koleksiyonu babanızın her anına eşlik ederek; siyah, beyaz ve gri renkleriyle tüm kombinlerine uyum sağlıyor. Koleksiyonda yer alan modeller, şıklığı kadar rahatlığıyla da adından söz ettiriyor. Yumuşacık tekstil koleksiyonunda yer alan tişört, yağmurluk, eşofman ve şort alternatifleri ise spor giyimden vazgeçemeyen babaların gözdesi olmaya aday.

ROW

ON AIR

Şişme SUP Kürek Bordları

Şişme veya sert kanolar ve bordlar için
kızak ve payandalı kürek çekme sistemleri

ROW & SAIL

Yelken, kürek,
SUP, balık tutmak
veya yüzmek için
mobil çok fonksiyonlu
katamaran

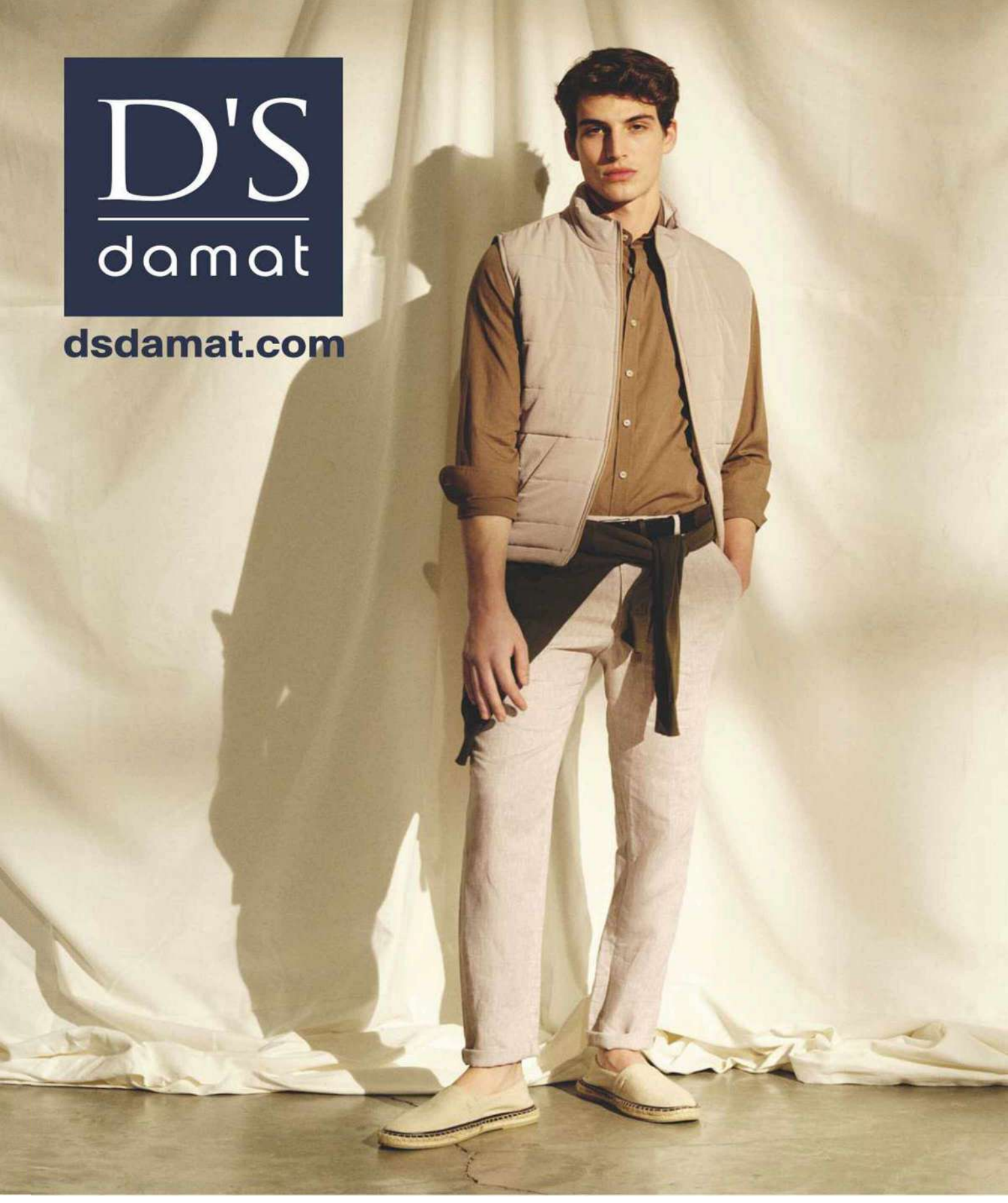
XCAT

MAŞLAK

Perpa Tic. Mer. B Blok Kat:11 No: 1693 Şişli - İstanbul // 0212 2433230

marin mobilite

www.marinmobilite.com


D'S
damat
dsdamat.com
Bonus'a özel peşin fiyatına 6 taksit
Garanti BBVA
bonus
ANDROID APP ON
Google play
Available on the iPhone
App Store